プレイステーション

公式攻略ファンブック

GUILTY GEAR

ギルティ・ギア

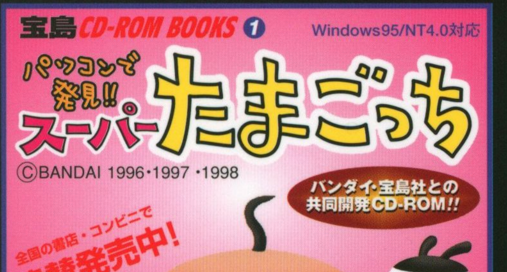
コンプリート バイブル



充実した設定資料&対戦攻略！

プレイステーション 公式攻略ファンブック GUILTY GEAR コンプリートバイブル

宝島社

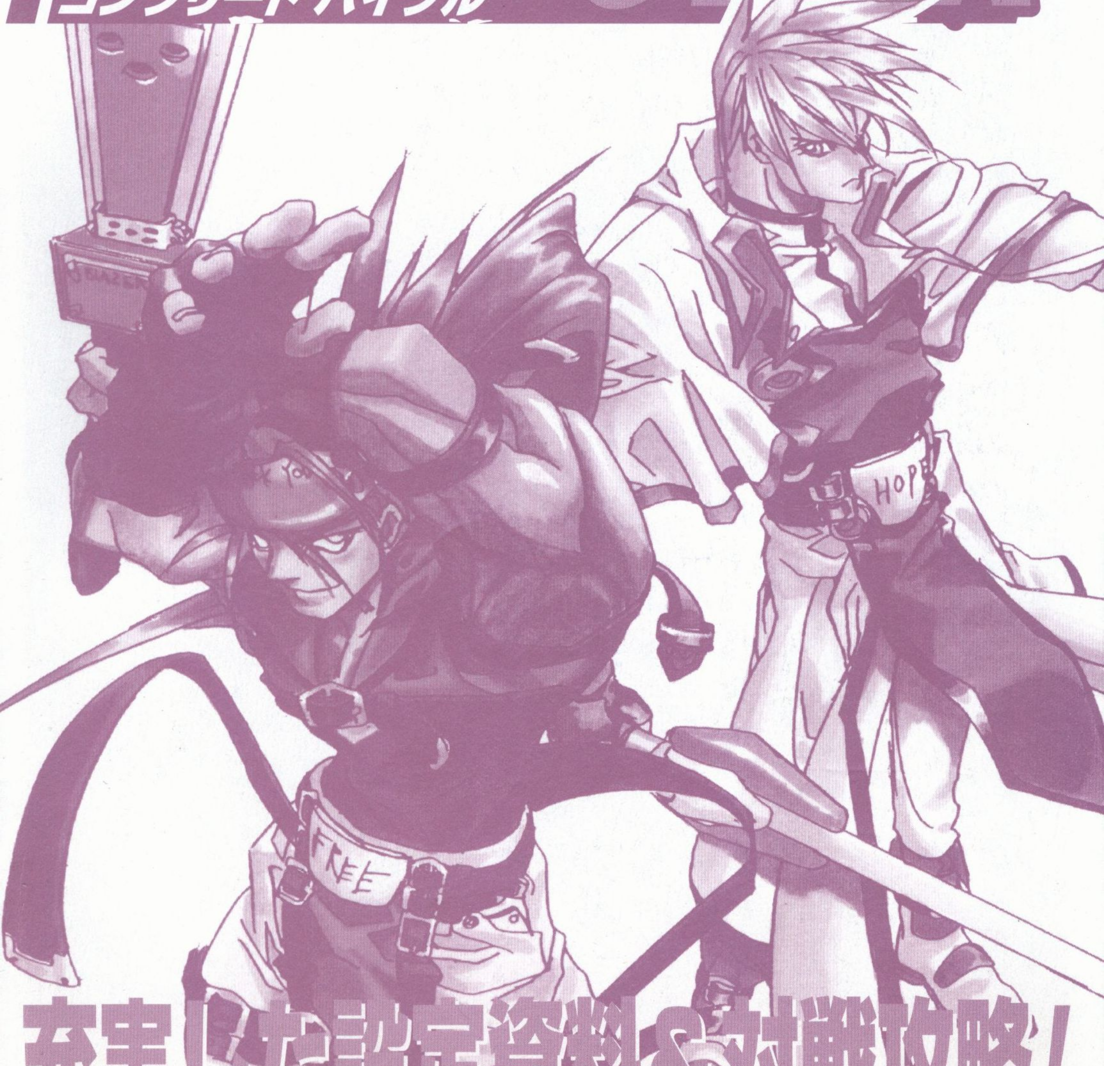

宝島CD-ROM BOOKS 1
Windows95/NT4.0対応
パソコンで発見!!
スーパーたまごっち
©BANDAI 1996・1997・1998
バンダイ・宝島社との共同開発CD-ROM!!
全国の書店・コンビニで
絶賛発売中!
定価1,800円(税込)
宝島社


4月24日発売
定価1,980円(税込) Windows95対応
本格的CD-ROMゲームが書店で買える
宝島CD-ROM BOOKS 2
クロー
CLAW
宝島社

プレイステーション　公式攻略ファンブック

GUILTY GEAR
ギルティ・ギア

コンプリートバイブル



充実した設定資料＆対戦攻略！



公式攻略 ファンブック

GUILTY GEAR

コンプリートバイブル

公式攻略ファンブック

GUILTY GEAR コンプリートバイブル

GUILTY GEAR CONTENTS














クリフ・アンダーソン


ポチョムキン


アクセル・ロウ


ミリア・レイジ


テスタメント


ジャスティス

GUILTY GEAR Back Story

『ギルティ・ギア』　バックストーリー

今から約150年後の未来、22世紀…。人類は、無限のエネルギーを算出する超自然的な制御法の理論化に成功した。しかし、文化レベルの向上に比例して人類同士の争いが減少する傾向はなく、世界中で起こる紛争は止まることを知らず、魔法理論に基づく殺傷行為は熾烈を極めた。

そして人類は、時の魔法理論を元に禁断の生体兵器を生み出してしまう。人や動物を素材とした、強靭な生命力と攻撃力を誇る異形の生命兵器、「GEAR」の誕生である。

某先進国はそれを独占し他国を制圧しようとしたが、本来従順であるGEARの中から強力な戦闘力と意志を持ったGEARが誕生する。それは自らを「ジャスティス」と名乗り、他のGEARを従え人類に対して宣戦を布告した。対して人類は急遽団結し、対GEAR組織「聖騎士団」を結成、ここに「聖戦」が始まった。

大戦は100年の長きに渡ったが、壮絶な戦いのすえジャスティスを「次元牢」に封印し、再び平穏は訪れた。

それから約5年、封印結界の老朽化からかジャスティス復活の懸念が世界を包み込んだ。事態を重く見た人類は、第二次聖騎士団員の結成に向け、団員選考のための武道大会を開催。優勝者の望みは叶えられるが、その内容は罪人の出場許可、および試合中の殺人も認めるという過酷なものだった。



arc system works



team neo blood



the missing link



GUILTY GEAR





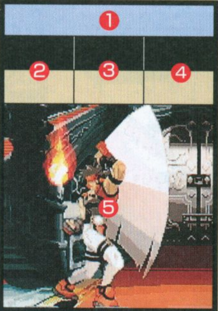


第1章

第二次聖騎士団員 選抜武道大会 参加者リスト

いよいよ開催が迫った武道大会。この章では、大会にエントリーしている選手達のプロフィールから出場動機、そして彼らの強さの秘密ともいえる数々のワザを網羅し紹介していこう。

■必殺技キャンセル



❶ その技が出るボタン。斬りのみ遠距離と近距離で出る技が違う。体当たりはカオスゲージがマックスのときにのみ出る。

❷ その技をガードする際の対処法。主に立、屈、立・屈、の3種類。一部の例を除いて、挑発に攻撃判定はない。

❸ その技を単体で当てたときの、最高ヒット数の値。その技で相手を倒した場合、若干ヒット数が増えることもある。

❹ その技にキャンセルをかけることができるかどうかの項目。○ならばキャンセルがかかり、×ならばかからない。

❺ 本作中での、その技のモーション。試すときや、相手の技を確認するときに参照しよう。

GUILTY GEAR

the missing link

SOL-BADGUY

自らに課した罪を背負い戦い続ける男

[ソル・バッドガイ]

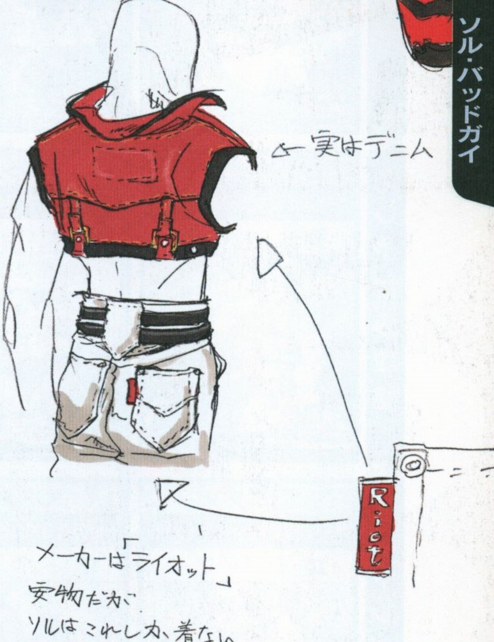


PROFILE

プロフィール

身　長　182cm
血液型　知らんな
体　重　74Kg
出　身　アメリカ
誕生日　知らんな
アイタイプ　赤茶
趣　味　QUEENを聞くこと
大切なもの
QUEENのレコード「シアーハートアタック」
嫌いなもの
努力・がんばること





カラーバージョン対応表

バックストーリー

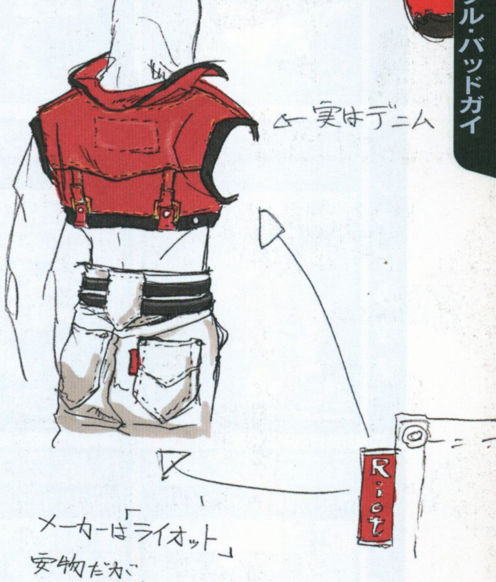
一匹狼の賞金稼ぎだったソルは、引退間近であった聖騎士団のリーダー、クリフにその腕を見込まれ団員として招かれた。しかし団内部の雰囲気と、そしてカイとは特に馬が合わず、組織の宝剣「封炎剣」を盗みだし逃走した。

そして聖戦が終了してから5年後、ソルは再び元来の生活をしていた。そんなあるとき、追い詰めた賞金首から聖騎士団結成のための武道大会の話しを聞き出す。命ごいをする賞金首にとどめを刺すソル。その目は静かに、そして遥か遠くに注がれていた…。



ソル・バッドガイ





カラーバージョン対応表

○ボタン

×ボタン

△ボタン

□ボタン

同色選択時


基本技一覧 ソル=バッドガイ SOL-BADGUY

立ち攻撃（挑発）

□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



△ボタン(近距離)

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



△ボタン(遠距離)

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



R1ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	○



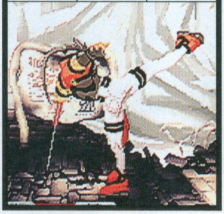
→＋□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



×ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	2	○



○ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	2	○



L1ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	×



しゃがみ攻撃

□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1	○



×ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1	○



△ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1	○



○ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1	○



ジャンプ攻撃

□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



×ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



△ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



○ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	3	○



ダストアタック

○+△		
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



投げ

→+○		
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	×



体当たり

→→		
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



基本戦略

遠近どちらでも闘える万能戦士

ソルにはリーチ、攻撃力、飛び道具とバランスよく技がそろっており、闘いやすいキャラクターだ。その中でもメインとなるのが大斬り。威力があるだけでなく、リーチもかなり長いため中距離で出すと当たってくれることも多い。近距離では連続技に組み込むと良いだろう。また、出が早いため対空技としても使うこともできるが、かなり引きつけないと失敗するので注意しよう。大斬りの次にリーチがあるのが斬り。大斬りの影に隠れてはいるが以外にリーチが長く、大斬りと違い身体を乗り出さないため、相手の攻撃をかいくぐって攻撃が当たることもある。奇襲技として有効なのがダッシュキック。他のキャラクターの体当たりと違い、ダッシュ中にXボタンを押すだけでいつでも出せるぞ。→→+Xとして覚えてしまおう。対戦プレイでは非常に役に立つぞ。逆にイマイチ使いづらいのがしゃがみキック。なぜなら、その場で相手がダウンしてしまうためだ。使う場合はすぐに追い打ちができるようにしておこう。ジャンプ攻撃はリーチが長いため空中連続技の起点にもってこい。ダメージ重視ならばジャンプ大斬りもよい。3ヒットさせた後、ヴォルカニックヴァイパーを入れればかなりのダメージが期待できるぞ。ダストアタックと殺界発生技についてはどちらもリーチがかなり短いので単体で使うことは難しい。



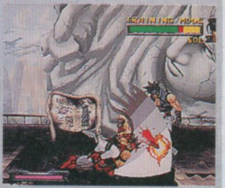
↑斬りは体を乗り出さないので相手の攻撃を受ける可能性が低い



↑パンチは立ちもしゃがみも連打が効くため、連続技の起点として使えるぞ

使える技はコレ!

●大斬り



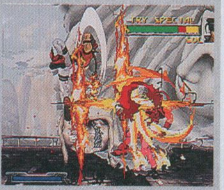
↑リーチ、威力ともにピカイチ。チャージキャンセルを覚えれば、大斬りだけで3ヒット

●ダッシュキック



↑目の前で突然出すと、反応しきれない場合が多い。あくまでアクセントとして使おう

●ヴォルカニックヴァイパー



↑技の出がけに無敵時間が存在するため、安心して使える。常にチャージしておこう

必殺技一覧 ソル=バッドガイ

SOL-BADGUY

ガンフレイム

↓↘→＋△or○

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	2	×

封炎剣から地上を走るような炎を発射する飛び道具。△ボタンと○ボタンの違いは、炎の移動スピードと攻撃力。とはいえあまりスピードは速くないので、連続技のシメに使うのがよい。画面上に最大2発まで表示することもできる。またなぜか至近距離で相手に当てると、2ヒットする特性がある。

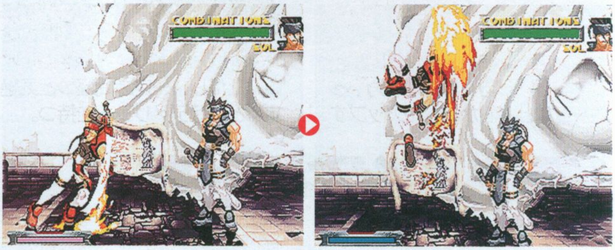


ヴォルカニックヴァイパー

→↓↘＋△or○又は空中で→↓↘＋△or○

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	2	×

地中に突き立てた剣を力任せに引きずり、蓄積したエネルギーを解放、それと同時に封炎剣の火力を放出して上空に飛び上がる技。コマンド入力した場所から斜め上に飛ぶため、対空技として使いやすい。△ボタンと○ボタンの違いは、飛ぶ高さのみ。技の出がけに無敵時間があるのもポイントだ。







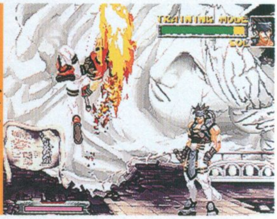
ヴォルカニックヴァイパーチャージアタック

→↓↘＋R1

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	○

技というより、ヴォルカニックヴァイパーの威力を上げるためのコマンド。R1ボタンを押し続けることで、威力が上昇する。レベル1では通常のものと威力に違いはないが、レベル2以上になると格段に威力が上昇する。また、レベル2以上で使用すると△ボタンで技を出しても上空高く飛び上がってしまうので、使う際には確実に当てるようにしたい。

レベル1



レベル2



レベル3

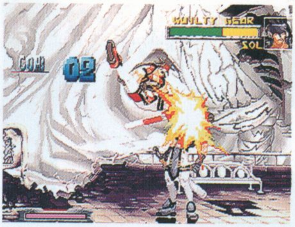


バンディットリヴォルバー

↓↘→＋×又は空中で↓↘→＋×

相手に向かって、3発の空中回転蹴りを繰り出す技。たいていのキャラにはしゃがまれるとヒットしないだけでなく、背の低いキャラなら立っていても当たらないので使いどころが難しい。空中では連続技に組み込むとよい。

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	3	×



ライオットスタンプ

↓↙←＋×

壁に向かって三角飛びをした後、ジャンプキックを見舞う技。中段攻撃なので、しゃがみガードさせてから出すとよい。もしくは、デッドアングルアタック用と割り切るのもいい。壁際に追いつめられたときに使うと脱出しやすいぞ。

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	×



ドラゴンインストゥール

↓↙←↓↙←＋△

一時的にソルの能力をアップさせることができる技。カオスゲージがMAXでないと使えないが、コマンドに成功すれば攻撃力や移動速度などの面がレベルアップする。ただし、一定時間経つと気絶するというデメリットを持つ。

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
なし	-	×



覚醒技 タイランレイヴ

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	7	×

体力が1/2以下、もしくはカオスゲージマックスの時　→↘↓↙←→＋○

下から上空に向けて封炎剣の能力を解放し、炎の渦を目の前につくり出す技。威力は申し分ないのだが、技の発生まで若干タイムラグがある。また、ほとんど連続技に組み込めないため、使うチャンスは少ない。連続技にするには、大斬り（近距離で2ヒット）からの覚醒技のみ。しかも壁際限定だ。



一撃必殺技 オールガンズブレイジング

殺界発生中に↓↘→＋攻撃ボタン

地を走る炎が相手の身体を貫くという一撃必殺技。ソルはこの技を出すための殺界モーションの間合いがあまりにも短い。至近距離からパンチを一発当てただけで技が届かなくなってしまうので、相手に直接当てることを考えるよりは、相手の技の出に当てることを考えた方がよいだろう。

殺界発生モーション





Ky Kiske



封雷剣を自在に操る、英雄と詠われた若き天才剣士
【カイ・キスク】

PROFILE

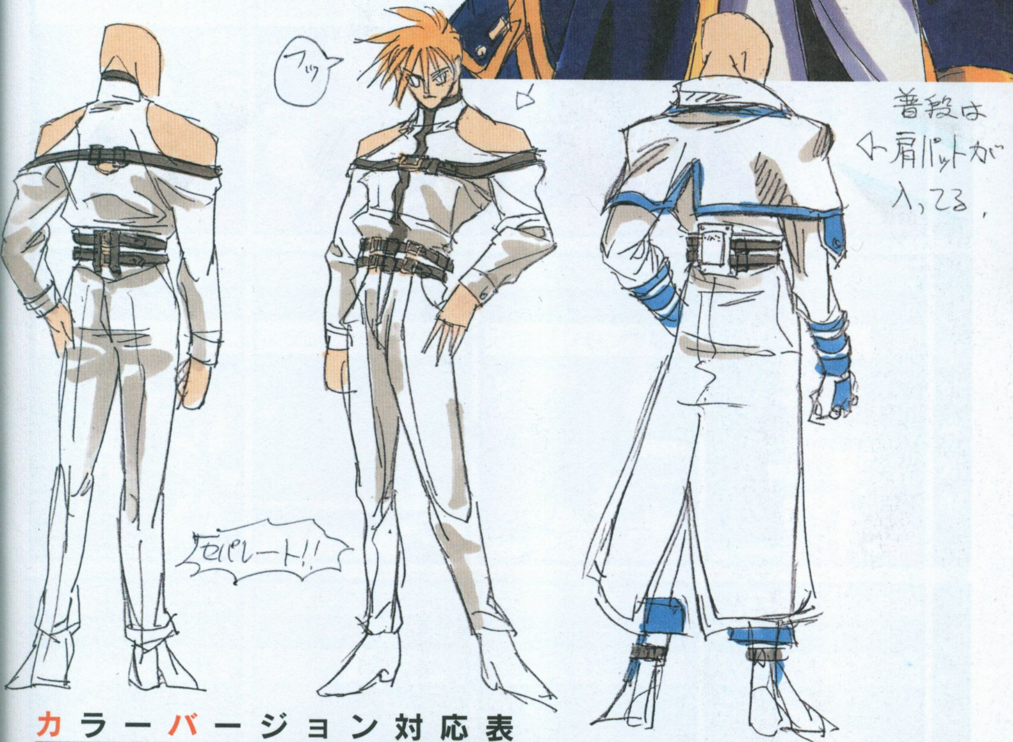
プロフィール

身　長　178cm
血液型　AB型
体　重　58Kg
出　身　フランス
誕生日　11月20日
アイタイプ　青緑
趣　味　ティーカップコレクション
大切なもの　みんなの笑顔
嫌いなもの　ソル

バックストーリー

若干16歳にして聖騎士団のリーダーを拝命し、宝剣「封雷剣」を賜った若き天才剣士カイ。彼を始めとした英雄達の活躍によりジャスティスは封印、聖戦も終結を向かえる。聖騎士団解散後、カイは警察機構の人間として治安の維持に務めていた。そんな彼の所に舞い込んできたのが、第二次聖騎士団募集の話である。試合中の殺傷許可、莫大な優勝報酬、早すぎる封印の劣化…。策謀の気配を感じながら、5年ぶりに旧騎士団の制服をまとい、大会出場を決意する。





カラーバージョン対応表



基本技一覧 カイ=キスク

KY-KISKE

立ち攻撃（挑発）

□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



△ボタン(近距離)

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



△ボタン(遠距離)

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



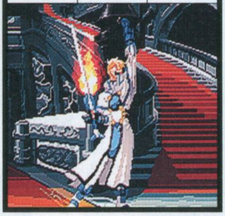
R1ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	○



→+□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	2	○



×ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



○ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	2	○



L1ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	×



しゃがみ攻撃

□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1	○



×ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1	○



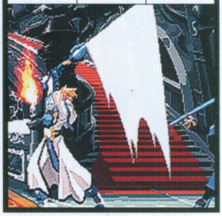
△ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1	○



○ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	2	○



ジャンプ攻撃

□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



×ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



△ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



○ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



ダストアタック

△+○		
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



投げ

→+○		
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	×



体当たり

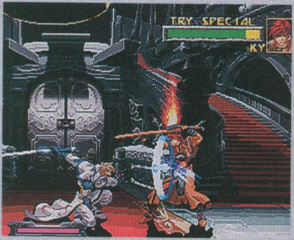
→→		
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	×



基本戦略

タイミングが命のテクニカルキャラ

ソルに似た必殺技を持ってはいるが、戦い方が若干異なるカイ。通常技にも使えるものが多いので、それらを紹介していこう。まず使いやすいのが遠距離の斬り。カイの技の中で最も長いリーチを誇るこの技は、相手の攻撃範囲外から攻撃することができる。タイミングさえ合えば、ソルの大斬りにも勝つことができるし、遠目の対空技にもなる優れものだ。もどりモーションのキャンセルにはスタンエッジがオススメ、相手の動きを封じるのに一役買ってくれるはず。このスタンエッジも通常ではちょっと威力が低いが、あらかじめチャージしておいて威力を上げて使いたい。大斬りは威力については申し分ないのだが、モーションが大きいため遠距離斬りから連続技へとつながらないのがネック。しゃがみ大斬りは逆にリーチ不足だが、出が速いので対空技として重宝するぞ。ジャンプ攻撃は、斬り・大斬り共に下方向に攻撃判定が出るので飛び込みには最適。だが、空中戦には弱いのでなるべく行わないようにしたい。いかにも対空技っぽいヴェイパースラストは、信頼度が低いのでデッドアングルアタック用。スタンディッパーとニードルスパイクは共に奇襲用と言えるので多様は禁物だ。覚醒技は連続技から出せるので使いやすいが、できれば単体で使える状態を作っていこう。



↑スタンディッパーは、2撃目の剣撃が相手にガードされるので注意しよう



↑ニードルスパイクの2撃目はしゃがみガード不可。上手く使って相手を崩したい

使える技はコレ!

●斬り(遠距離)



↑ぎりぎり当たる位置でチクチク攻撃していれば、相手の技の発生も阻止できる

●しゃがみ大斬り


↑対空技の信頼度はバツグン。この技をキャンセルして覚醒技へとつなげることもできる

●空中スタンエッジ



↑遠距離から出すよりも、通常技をガードさせたあとに出すなどの工夫をして使おう

必殺技一覧 カイ=キスク
KY-KISKE

スタンエッジ

↓↘→+△or○又は空中で↓↘→+△or○

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	×



封雷剣の恩恵のもと、カイのみ使うことのできる飛び道具、スタンエッジ。△ボタンと○ボタンの違いは、飛ぶスピード。空中で出した場合は、斜め下に向けて飛んでいく。地上では2発まで、空中ではコマンドを入れただけスタンエッジを飛ばすことができる。地上で使う場合は牽制、もしくは連続技のシメに使うとよいだろう。空中で使う場合は着地のことも考えて、バックジャンプと同時に打つなどの工夫をして使うようにしよう。



地上



空中

スタンエッジチャージアタック

↓↘→+R1

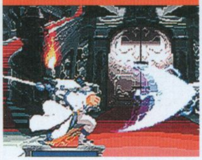
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	○

スタンエッジをパワーアップさせるコマンド。レベル3になると飛躍的に威力とヒット数が上がるため、常にレベルを上げておきたい。注意すべき点は、空中スタンエッジに対応しないこと。空中で使うと無駄になってしまうぞ。

レベル1



レベル2



レベル3

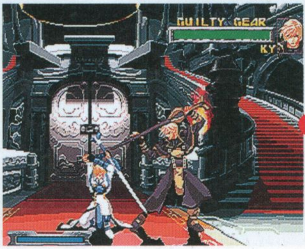


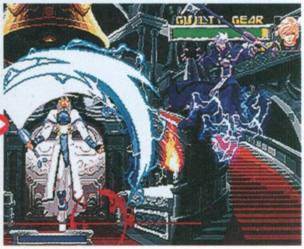
ヴェイパースラスト

→↓↘+△or○又は空中で→↓↘

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	×

立ち位置より、剣を放射状に振りながら真上に上昇する技。真上に飛ぶため、対空技としては使いにくく、△ボタンと○ボタンとでの違いは上昇する高さが変化するのみ。空中でも出せるが真上に飛ぶため使いづらい。倒れた相手への追い打ちに使え、壁際だと何故か相手に2ヒットする。





ニードルスパイク

→↘↓↙←+×

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立/屈・立	2	×

振りかぶって剣撃を与えた後、そのまま空中で前転しキックを当てる技。後のキックが中段攻撃となっているので、しゃがみ攻撃から連続でつなげると相手に揺さぶりをかけることができるのだ。また、至近距離から技を出した場合にはキックのみ当たるという事も覚えておきたい。

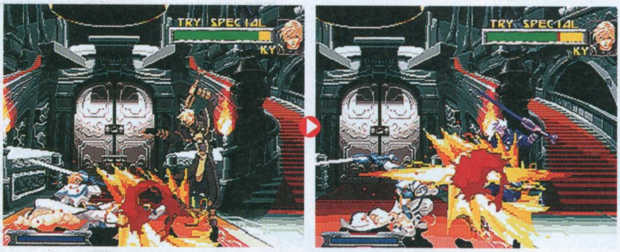


スタンディッパー

↓↘→+×

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈/立・屈	2	×

スライディングして一撃を加えた後、足下を剣で払う技。剣撃まで入ると相手はダウンするが、単発では剣撃をガードされてしまうことが多い。連続技中に組み込んで相手にダメージを蓄積させておかないと剣撃が入らないため、単発で使用すると手痛い反撃を受けることになるぞ。

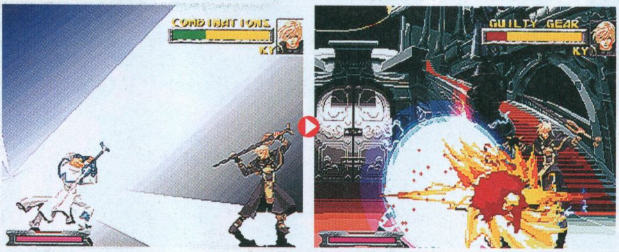


覚醒技 ライド　ザ　ライトニング

体力が1/2以下、もしくはカオスゲージマックスの時←↙↓↘→←+○

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	3	×

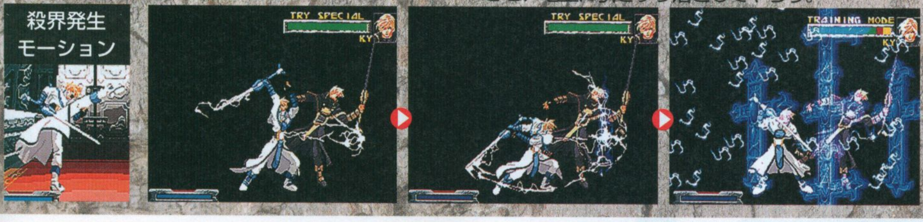
身体に電撃をまとい、相手に向かって突き進んでいくカイの覚醒技。攻撃力も高く技の発生も早い。対空技にもなる優れものだが突進中にはカイ本体に攻撃判定がないため、最初の一撃をガードされた場合、反撃を受ける恐れがある。大斬りから連続技としてつながるので、確実にヒットさせていこう。



一撃必殺技 ツヴァイ　ヴォルテージ

殺界発生中に↓↘→+攻撃ボタン

動きの止まった相手に対し、十文字に斬りつけたさまを十字架に見立てた、荘厳さすら感じさせる技。カイの殺界発生技は、他のキャラのモノに比べてリーチが長いだけでなく遠目の対空技としても使いやすい。ジャンプ攻撃で近寄ってくる相手の技と相殺させ、地上に引きずり落としてやろう。



想い人の救出に奮闘する怪力少女

[メイ]

PROFILE

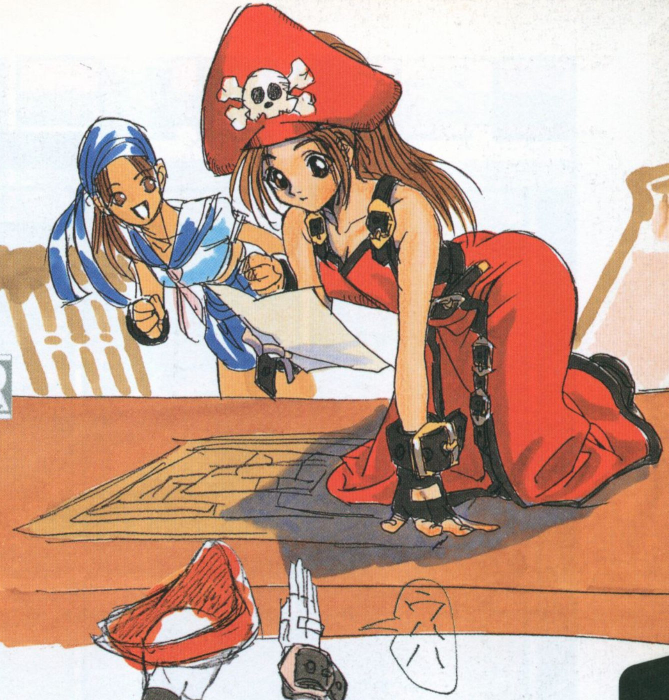
プロフィール

身長　158cm
血液型　B型
体重　42kg
出身　不明
誕生日　5月5日（拾われた日）
アイタイプ　黒
趣味　ジョニーのことを考えること
大切なもの　ジョニー
嫌いなもの　はげ



バックストーリー

幼くして身寄りを亡くした彼女は「快賊」頭領ジョニーに拾われ、メイと名づけられた。雨の降る、肌寒い5月のことだった……。義賊として活躍する荒々しい生活の中、彼女は次第にジョニーに対して激しい恋愛感情を抱くようになっていた。だがある日、ジョニーが捕えられてしまったのだ。自称義賊とはいえ、相当な回数の窃盗行為のため懲役刑に処されてしまう。逃げ延びたメイとクルーたちはジョニー奪回の策を練るのだった……。







メイ

奪回作戦の前日…。

エイプリル「ちょい待ちッ! 作戦はこのネタを見てからでも遅くはないでしょ!?」

メイ「?…武闘会…どんな望みも叶え…って、これ!?」

エイプリル「ねっ!? これなら正式にジョニーを助けられる」

メイ「待っててね、ジョニー! 必ず助け出してあげるから!!」

カラーバージョン対応表

○ボタン	×ボタン	△ボタン	□ボタン	同色選択時
				

基本技一覧

メイ MAY

立ち攻撃（挑発）

□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



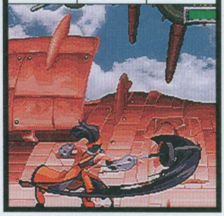
△ボタン(近距離)

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



△ボタン(遠距離)

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



R1ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	○



→+□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



×ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



○ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



L1ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	×



しゃがみ攻撃

□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1	○



×ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1	○



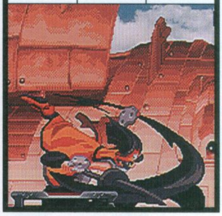
△ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1	○



○ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1	○



ジャンプ攻撃

□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



×ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



△ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



○ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



ダストアタック

△+○		
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



投げ

→+○		
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	×



体当たり

→→		
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



基本戦略

リーチはないが攻撃力高め。一撃離脱&撹乱戦法で挑め

メイはその小柄な体格ゆえにリーチが短く、ラッシュを継続しづらい。したがって、中距離でのらりくらりと相手を翻弄しつつも、ここぞというときに連続技を叩き込むヒット&アウェイの戦法をとるのがいいだろう。相手に飛び込むチャンスがあれば、下方向に強いジャンプ大斬りで飛び込む。これがヒットしているようならば、ガドリングコンビネーションからのアクアローリングを叩き込もう。逆にガードされたならば、最後をレスティヴローリングに切り替え、空中での方向転換を駆使して相手の頭上にまとわりつこう。無敵時間のある対空技などを相手にバッチリ出されると負けるが、相手が下手に手を出そうとすればダウンを奪えるぞ。

中間距離から相手をじらすには、そよそよミストファイナーやイルカさん！などがオススメだ。そよそよミストファイナーは相手を画面端へと追いやる能力の他に、飛び道具を跳ね返す力もあるので、不意に出されると対処しづらい。ある程度距離が離れたら、イルカさん！で牽制して敵の出方を待つ。イルカさん！は画面上に2発まで出すことができるので、ちょっとした防護壁にもなるぞ。また、この中間距離で（山なりに飛んでいく軌道の）アクアローリング（←↙↓↘→+△）を不意に出してみるのもいいだろう。相手に攻めの主導権を握らせないよう、つかず離れず闘おう。



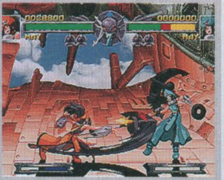
↑通常技はリーチが短い。しゃがみ大斬りのリーチは長いが、そのぶんスキが大きい



↑飛び込みはジャンプ大斬りが最も有効。これを攻めの起点にしていきたい

使える技はコレ！

●斬り（遠距離）



↑見た目よりリーチが長く、ラウンド開始時の間合いでも届く。牽制に最適だ

●レスティヴローリング



↑キャラクターによってはかなり手を出しづらい。すぐ着地して攻めを継続してもいい

●そよそよミストファイナー



↑出しまくっていると相手の焦りを誘える。相手の攻めのリズムをこれで崩そう

必殺技一覧　メイ MAY

アクアローリング

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	×

↓↘→+△（←↙↓↘→+△）

回転しながら相手方向に水平に突っ込んでいく技。空中でも使用可能だ。相手に当たらなかった場合はそのまま着地するが、ヒットまたはガードされたときには山なりの軌道で手前にもどる。この戻りモーション中は無防備となるので、技をガードされた場合には反撃の恐れがある。またマニュアルにはないが、←↙↓↘→+△で山なりに飛ぶ軌道のアクアローリングへと変化する。



↓→通常の入力の場合、まっすぐ相手に飛んでいき攻撃する



←→特殊入力だと飛ぶ軌道が山なりの攻撃へと変化する

アクアローリングチャージアタック

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	○

↓↘→+R1

アクアローリングをパワーアップさせる。レベル2だとイルカ、レベル3だとクジラとともに回転して突っ込んでいくようになる。レベルが高いほど威力とヒット数が増すが、技の出るモーションに変化は生じない。

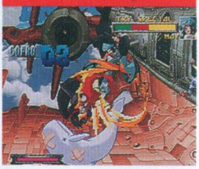
レベル1



レベル2



レベル3



レスティヴローリング

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	9+1+1+1	×

→↓↘+△

回転しながら斜め上方向に舞い上がっていく技。空中でも出せる。方向キーと△ボタンを押すと任意の方向に向きも変更できる（最大3回まで）。ヒットしてもそのまま滞空し続けるのが特徴だ。







イルカさん！

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	×

←↙↓↘→+○

イカリを振り回しながら、放物線を描く軌道でイルカを投げつける技。攻撃モーションの発生は遅いので、牽制用としての意味合いが強い技。イルカを出してから相手に届くまでには動けるようになるので、さらに連続してイルカを出したり、ダッシュして近づき連続技を入れたりすることができる。





ミストファイナー

↓↙←＋△

イカリの回転でダメージを与える必殺技。飛び道具を跳ね返す力がある。元祖ミストファイナーの使い手はメイの意中の人ジョニーで高速で切っ先を繰り出す高速剣だった。つまりメイの技はまったくの別物といえる。

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	7	×



↓途中で△ボタン連打。相手を遠ざけてそよそよミストファイナーに変化!





オーバーヘッドキッス

投げの間合いで←↙↓↘→＋×

相手をつかんで頭上に放り上げる投げ技。通常投げより半歩ほど投げ間合いが広いのが特徴だ。メイの通常投げはダメージが小さいが、この技ならそこそこダメージを与えられる。落下後の相手に追い打ちを決めることはやや難しい。

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	×



メイ

覚醒技 メイ ダイナミック

体力が1/2以下、もしくはカオスゲージマックスの時←→↘↓↙←＋○

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	6	×

垂直に小さく飛び上がった後、地面から大爆風を巻き上げてダメージを与える技。横方向への攻撃判定が狭いので、かなり接近して使わないと牽制にも使えない。また、爆風発生前の飛び上がるモーション中は無防備で、ここを攻撃されると技が中断してしまう。ダメージはそこそこ大きめだ。



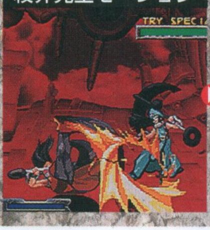


一撃必殺技 飛んでっちゃえ!

殺界発生中に↓↘→＋攻撃ボタン

相手をつかんで放り投げて昇天(?)させてしまうというユニークな技。相手を投げると同時に、相手の足もとから虹が立ち昇り、クジラたちが垂直に上っていく。殺界発生モーションはしゃがみからの蹴りで、しかもかなりの低姿勢なので相手に当てるチャンスは少ない。狙って入れるのはけっこう難しいだろう。「ですとろい!」の表示がラブリー。

殺界発生モーション





CLIFF UNDERSON

竜族(りゅうぞく)を一太刀(ひとたち)で葬(ほうむ)る斬竜刀(ざんりゅうとう)の使(つか)い手(て)

[クリフ・アンダーソン]



PROFILE

プロフィール

身　長	148cm(180cm)
血液型	AB型
体　重	55kg
出　身	スイス
誕生日	9月9日
アイタイプ	茶
趣　味	航海
大切なもの	湯飲み茶碗
嫌いなもの	流行り言葉

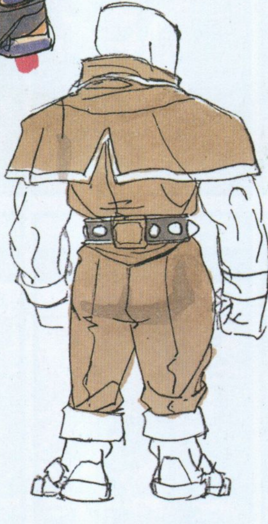
バックストーリー

第一次聖騎士団の中期に団長として活躍した歴史的名戦士で、英雄歴にも残る1人である。聖戦当時は一騎当千の強者で、竜を一太刀のもとに斬り倒すとも言われる宝剣「斬竜刀」を団からもらい受けている。

しかし、そんな彼も聖戦が終わり、隠居生活に入っていた。往年の英雄が退屈な5年間を過ごしていた、そんなある日。彼が街中を歩いていると第二次聖騎士団員選考武道大会の開催を告げる張り紙が目に入ってきた。大気の流れに異変を感じ、ジャスティス復活を予期したクリフは、武道大会に出場することを決意する。







クリフ・アンダーソン

聖騎士団から授かった「斬竜刀」を片手に、恐るべき戦闘能力を持つ竜族を数多く葬ってきたクリフはいつしか尊敬と畏怖の念をこめて「ドラゴンキラー」と呼ばれるようになる。また、竜族との戦いのため、さまざまな文化の技を学習し、吸収していった。その中でも「気」の存在に注目したクリフは、欧米間で初の「気」の使い手となる。

カラーバージョン対応表

○ボタン


×ボタン


△ボタン


□ボタン


同色選択時


基本技一覧 クリフ=アンダーソン

KLIFF-UNDERSN

立ち攻撃（挑発）

□ ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



△ ボタン（近距離）

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



△ ボタン（遠距離）

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



R1ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	○



→＋□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



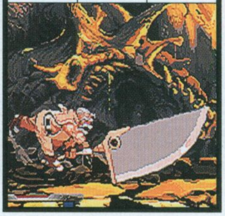
×ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



○ ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



L1ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	4	×



しゃがみ攻撃

□ ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1	○



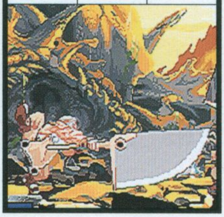
×ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



△ ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



○ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1	○



ジャンプ攻撃

□ ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



×ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



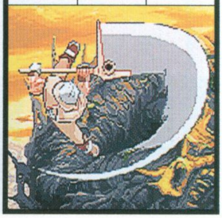
△ ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



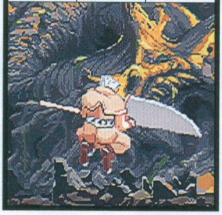
○ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



ダストアタック

△+○		
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	×



投げ

→+○		
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	×



空中ダストアタック

空中で△+○		
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	×



基本戦略

攻撃が当たれば「頭蓋砕」

クリフは移動スピードが遅いうえにダッシュができないなど扱いづらい部分もあるが、それを補って余りある攻撃力の持ち主だ。通常技はスキの大きな技が多く、キックやパンチ攻撃はリーチも短いので近距離での闘いは控えたい。近距離で闘うことになってしまった場合、先の先で相手の攻撃をかわしつつ、地獄つっこみをいれて、なんとかその場をしのごう。または技の出が早い斬り（近）を使って連続技を狙ってもよい。ガードされてしまった場合は斬り（遠）を入れればクリフにとって最も得意な中距離の位置になっているハズだ。その他で使える通常技にしゃがみ斬りと大斬りがある。しゃがみ斬りはリーチがあり、大斬りは攻撃力が大きいので中距離や遠距離での牽制用に使おう。大斬りを使う際にはキャンセルをかけることも忘れずに。中距離で間合いをとったときには、ほとんどの必殺技が有効に使えるようになる。斬りや大斬りがヒットしたら頭蓋砕が連続技で入るぞ。また、相手が飛び込んできたら鱗剥がえしが対空技になる。飛び道具を使ってきたら先の先や咆哮返しで打ち消し、咆哮返しチャージアタックをレベル3までため反撃しよう。また、クリフはダストアタックを空中でも出すことができ、さらには前後にも移動できるのだが，地上にいる相手しか吹き飛ばせないので使うチャンスは少ないだろう。



↑咆哮返しチャージアタックレベル3。相手のスキを付けば一発で逆転が可能



↑クリフだけにある避け技、先の先。相手の攻撃をかわして連続技を決めよう

使える技はコレ!

●斬り（遠距離）



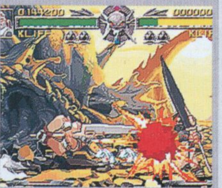
↑技の出が早く、横方向にリーチがあるので使いやすい。相手への牽制としても使える

●大斬り



↑リーチが長く、攻撃力も非常に高いのだが、攻撃前後のスキが大きいので、注意しよう

●頭蓋砕



↑ほとんどの攻撃のキャンセル後に入るのでヒットしたらすぐにコマンドを入力しよう

必殺技一覧 クリフ＝アンダーソン

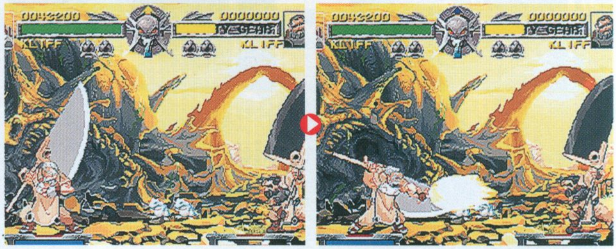
KLIFF-UNDERSN

咆哮返し

↓↘→+□

前方にかざした掌から気を放出する技。飛び道具を打ち消す効果もある。リーチのある技なのだが技を出した後のもどりが遅いため、頻繁には使えない。斬りや大斬りからの連続技に組み込んだり削り攻撃に使うなどして工夫しよう。また、ダウン中の相手にヒットさせることも可能だぞ。

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	×



首跨ぎ

↓↙←+×

地面に斬竜刀を突き刺して棒高跳びの要領で移動し、着地点で相手を蹴る技。技を出した場所によってはめくり攻撃になる。しかし近距離ではヒットせずに相手を飛び越してしまう場合もあるので注意しよう。攻撃が当たれば相手は必ずダウンするので追い打ち攻撃することを忘れずに。

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	×



鱗剥がし

△ボタン連打

斬竜刀を自分の頭上で振り回す技。巨大な斬竜刀を振り回すことで対空技に最適。また、連続技のシメや相手体力のケズリとしても使用可能。ただし、前方に対してはリーチが短かすぎるので相手との間合いが離れたら技を止めよう。

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	5	×



頭蓋砕

↓↙←+△



ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	6	×

斬竜刀を相手に向けて構え、回転しながら突っ込んでいく技。1撃目がヒットした後は、最大で6ヒットするので連続技のシメとして使えるが、あまり飛距離がないので遠距離からは使えない。技が届く間合いで使うよう注意しよう。



咆哮返しチャージアタック

↓↘→+R1

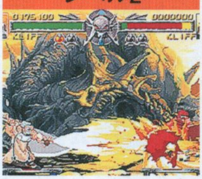
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	-	○

咆哮返しをパワーアップさせるコマンド。レベル2、3になるとリーチと攻撃力が格段に増すぞ。レベル3は本作中で最大の攻撃力をもっているが、技を出す際に大きなスキができるため、連続技に組み込むことはできない。

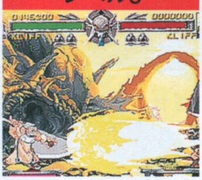
レベル1



レベル2



レベル3



先の先

方向キー←←

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	×

相手の攻撃を避ける技。技を出している最中はダメージをまったく受けない。追いつめられた際や相手の攻撃リズムを崩すのに最適な技だ。たまにぎっくり腰でダメージを受けてしまうので、100%避けられるとは限らないぞ。

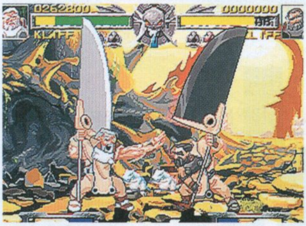


地獄突っ込み

先の先モーション中に□

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	4	×

先の先で相手攻撃をかわしつつ攻撃する、手刀による突き技。攻撃に威力こそないが相手に対して一方的に攻撃ができる。リーチが非常に短いため、近距離でしか使えないのが欠点。相手と重なった状態で出さないとヒットしないぞ。



覚醒技 ソウル サヴァイヴァー

体力が1/2以下、もしくはカオスゲージマックスの時←→←↙↓↘→+○

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	6	キャンセル

一時的に若返ったクリフが、斬竜刀を地面に突きさすと、地面から気で作られた鋭い牙が突き出てくる覚醒技。当て方によっては6ヒットして相手にかなりのダメージを与える。しかし技の発生が遅いので連続技には組み込めない。出している最中は無防備となるので、近距離での使用は避けよう。





一撃必殺技

破竜爆砕

殺界発生中に↓↘→+攻撃ボタン

殺界発生技の蹴りを決めた後、相手に向かって突っ込み、斬竜刀で上から斬りつけ、返す刀で真っ二つにする豪快な技。クリフの殺界発生技は一歩踏み込んで攻撃するためリーチも長く使いやすいぞ。

殺界発生モーション







POTEMKIN

武装国家に反逆の志を抱く奴隷戦士

[ポチョムキン]



PROFILE

プロフィール

身長 245cm
血液型 O型
体重 656kg
出身 ツェップ
誕生日 10月18日
アイタイプ 白
趣味 絵を描くこと
大切なもの 象が踏んでも壊れない筆箱
嫌いなもの
4トン以上の筆圧に耐えられない鉛筆



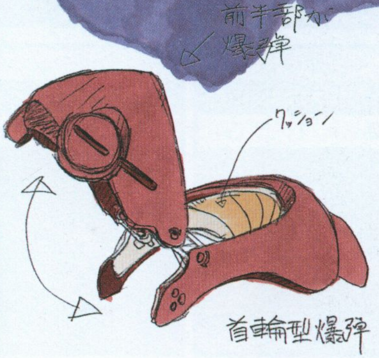
バックストーリー

空中武装皇国『ツェップ』。聖戦末期に誕生した超巨大飛空挺を国領とする軍事国家である。そこに属する奴隷兵士は逃走抑止用爆殺首輪を着けられ重い使役と死の恐怖に怯えていた。

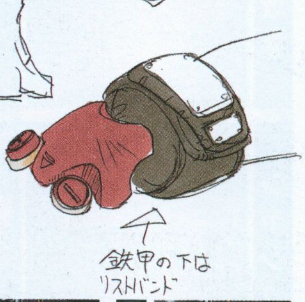
教官「コード4595605381、ポチョムキン。貴様の腕を奮うときが来た。貴様の任務は、聖騎士団選考武闘会で優勝することだ。どうだ？　これなら、無血で領土を奪取できるぞ」

ポチョムキン「侵略であることは変わらぬ。それなら貴様が…。いや…判った。大会には出場してやろう」

教官「妙な企みは止めることだ。その脳漿を散らしたくないならな…」







カラーバージョン対応表

○ボタン



×ボタン



△ボタン



□ボタン



同色選択時



基本技一覧 ポチョムキン POTEMKIN

立ち攻撃（挑発）

□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



△ボタン(近距離)

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



△ボタン(遠距離)

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



R1ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	○



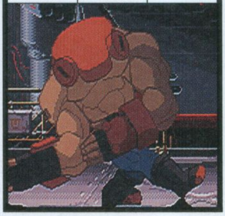
→＋□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	2	○



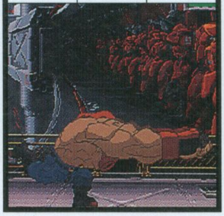
×ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1	○



○ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



L1ボタン

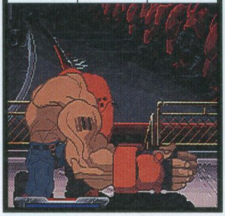
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	×



しゃがみ攻撃

□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



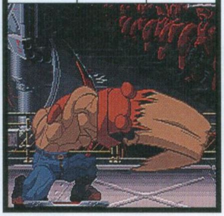
×ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1	○



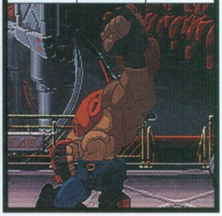
△ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1	○



○ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



ジャンプ攻撃

□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



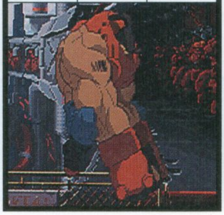
×ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



△ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



○ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



ダストアタック

△+○		
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	可



投げ

→+○		
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	×



叩きつけ

→+×		
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	×



基本戦略

1にも2にも接近戦！ ジリジリ近づきプレッシャーをかけろ

全キャラクター中でも最も動作が鈍重で、扱いにくいポチョムキン。通常技もスキの大きな技が多く、しっかり使いどころを考えて技を出さないとあっさりツブされたり、カウンターを取られたりしてしまう。そんな中でも、しゃがみパンチ攻撃は近距離戦では安心して使うことができる数少ない技。かなりのリーチがあり、技の発生も早め。さらには連打することで連続ヒットさせることも可能なので、接近戦ではとりあえずこの技で相手の様子を見よう。その他に使い勝手の良い通常技としては、大斬りとしゃがみ斬りがある。いずれもヒットすれば威力は大きいので、それぞれ中間距離、遠距離での牽制用としてたまに使ってみるといいだろう。

だがいつまでもチクチクと中〜遠距離戦をしていても勝ち目が薄く、何とか接近戦を挑まねばならない。相手のラッシュをジッと耐えつつ、スキを見てジャンプ大斬りで飛び込んだり、ニトロフックで投げにいこう。そして、ここからしゃがみパンチ連打や、可能ならポチョムキンバスターへとつないでいくというのが理想のパターン。また、メガフィストも手の部分にくらい判定がなく打ち負けにくいので、中距離からいきなり出してみるのも面白い。その逆に、相手に飛び込んでこられた場合は有効な対空技に乏しく、ガードに徹するほうがいいだろう。



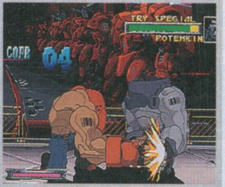
↑ニトロフック後は、相手にダウン回避されない限りさらに攻めを継続できる



↑体力が1/2以下&ゲージMAXなら、大斬りでガードの上から体力をケズれる

使える技はコレ!

●しゃがみパンチ



↑接近戦には迷わずコレ。密着状態からなら5〜6発ヒットする。お手軽かつ威力も高い

●ジャンプ大斬り



↑飛び込みの軌道が低いうえに、下方向への判定が大きく対処されづらい。攻撃力も高め

●ニトロフック



↑相手のラッシュの途切れるポイントを見切って出すと有効。ただし小技連打には要注意だ

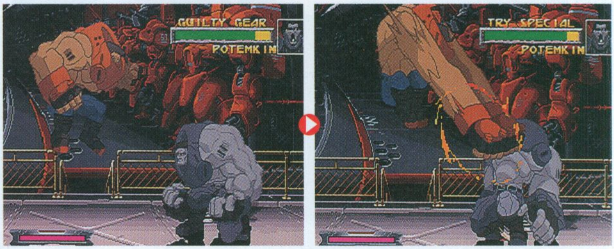
必殺技一覧 ポチョムキン POTEMKIN

メガフィスト

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	×

↓↘→＋□

小さく前方にジャンプすると同時に、下方向に腕を突き出し拳で攻撃する奇襲技。しゃがみガードで防げない中段技なので、不意に相手のガードを崩したりするのに役立つ。攻撃判定も広くて打ち負けることはあまりないが、ヒットしても相手をダウンさせることはできないので油断は禁物。

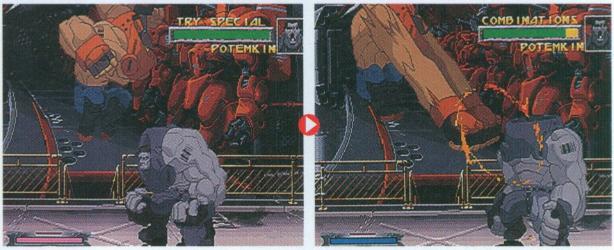


メガフィスト(後)

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	×

↓↙←＋□

後ろ方向へジャンプすることを除けば、前へ飛ぶメガフィストと能力的には変わらない。相手から遠ざかりつつ攻撃するという、牽制的な意味合いが強く、あまり出番は多くないだろう。相手のダッシュ攻撃を読みきった場合や、執拗なラッシュから脱出したい場合などに使うのが効果的だ。

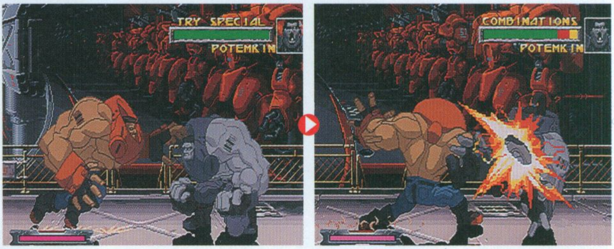


ニトロフック

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	×

←↙↓↘→＋□

相手方向に滑るようにダッシュして、そのまま相手をつかんで放り投げる技。投げ技あつかいなのでガード中の相手にしかけられるが、ダッシュ中は無防備なので出の速い技で簡単に止められてしまう。相手の大技のスキに狙っていくのが実践的だ。また、ダッシュがわりの移動手段としても使える。

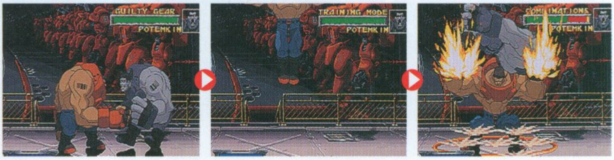


ポチョムキンバスター

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	×

→↘↓↙←→＋○

至近距離の敵を瞬時につかんで共に宙へと舞い上がり、地面へ叩きつける強力な投げ技。技が決まった後には追い打ちが入ることもできる。とにかく高威力なので、接近戦では狙っていこう。



グラヴィトンスタンプ

→↓↘□

自ら前方に倒れ込み、発生する衝撃波で相手を倒す技。レベルアップしていない場合はポチョムキンの身体にしか攻撃判定がなく、相手を単にダウンさせるだけでダメージは与えられない。相手の攻めのペースを崩すのに使おう。

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	×



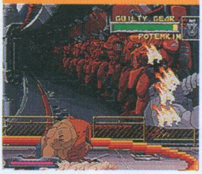
グラヴィトンスタンプチャージアタック

→↓↘+R1

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	○

グラヴィトンスタンプをパワーアップさせ、攻撃範囲と攻撃力を増大させる。レベルが上がると倒れた相手に火柱が向かっていき、追加ダメージも与えられる。レベル3まで上げれば、かなりの遠距離でも追い撃ちとして使えるぞ。

レベル1



レベル2



レベル3



覚醒技 ギガンティック ピストン

体力が1/2以下、もしくはカオスゲージマックスの時→↘↓↙←→+○

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	6	×

体内の微粒電子を加速し、蓄積したエネルギーで山をも砕く破壊力を生む大技。技の創始者はポチョムキンの師であり、かつ心中の仇である教官ガブリエルである。技の神髄は振動率に比例して威力を上げることなので、戦闘国家ツェップの搭乗兵士は全員が使用することができる。技を繰り出す際に腕が膨張して見えるのは、腕内からほとばしるエネルギーが大気中に投影されるからである。

ヒットしたときの威力は高いが拳を繰り出すまでのスキが大きく、たとえキャンセルで出してもリーチの長い技で簡単に潰されてしまうのが痛い。確実にヒットさせることが難しい技だ。







ポチョムキン

一撃必殺技 ニュークリアハンマー

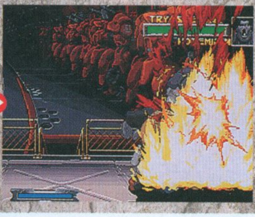
殺界発生中に↓↘→+攻撃ボタン

ゆっくり両手を頭上に振りかぶり、敵の脳天めがけ一気に振り下ろす。殺界モーションが上方へ伸びるパンチなので、地上の相手に仕掛けるのは難しめ。そのかわり、対空技として使えなくもない。

殺界発生モーション

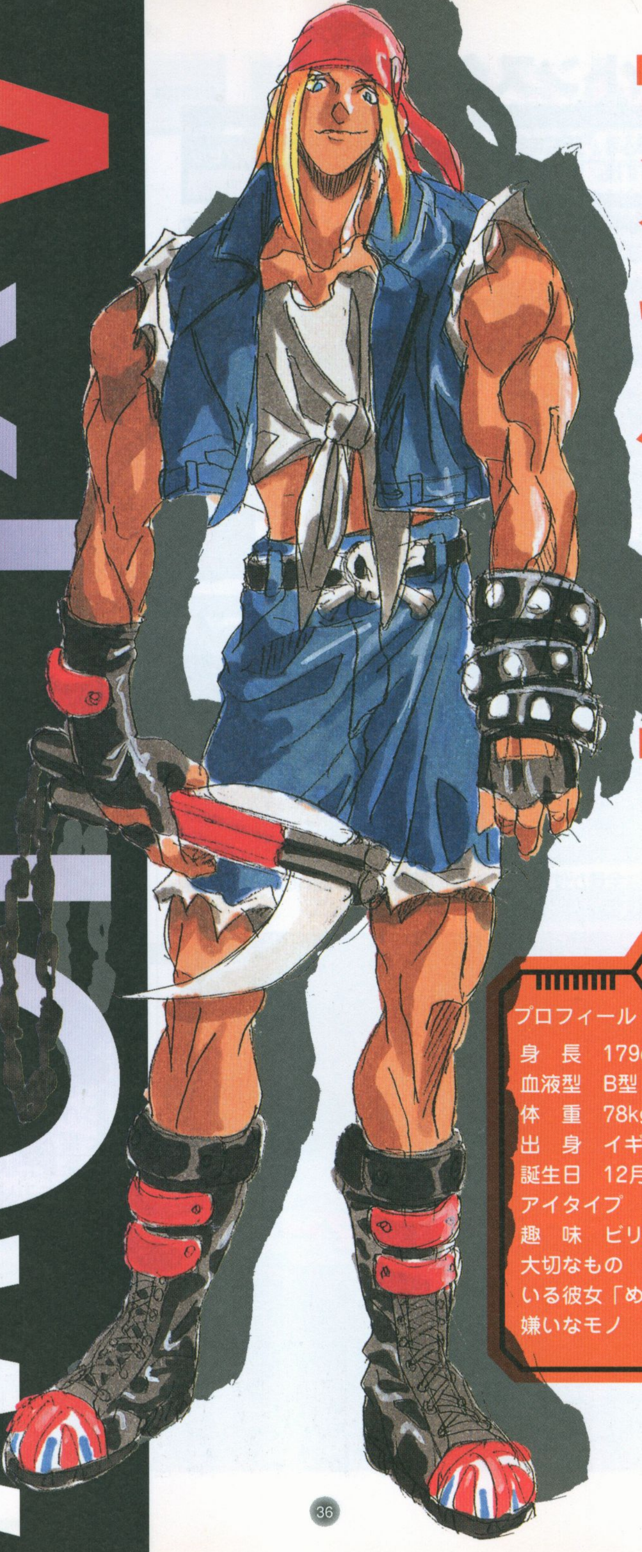






AXL low

20世紀からやってきた、時の漂流者【アクセル・ロウ】



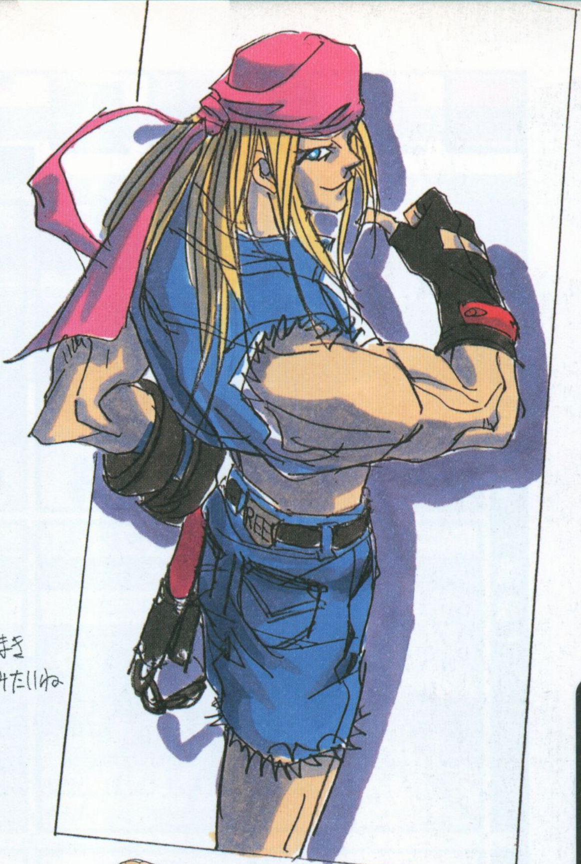
PROFILE

プロフィール

身長　179cm
血液型　B型
体重　78kg
出身　イギリス
誕生日　12月25日
アイタイプ　青
趣味　ビリヤード
大切なもの　元の時代にいる彼女「めぐみ」
嫌いなモノ　説教

バックストーリー

アクセルは20世紀の時代の人間である。スラム街に生まれた彼は、街をギャングの統治から解放したいが為に自らギャングとなり、そしてわずか半年で、なんと敵味方に1人の死者も出さずに街の統治に成功した。飛んでくる銃弾をかわせるほどに異常発達した運動神経と、相棒の二刀鎖鎌で敵を無力化してきたのだ。ようやく街に平和が戻ったある日、ふとしたことで彼は200年後の世界にタイムスリップしてしまう。それから約2年。元の時代にもどる方法を捜し続けていたアクセルは、優勝すると何でも願いが叶えられる武道大会の噂を耳にするのだった。







アクセルは本作品中、唯一法力学の知識を持っていないキャラクターである。しかし、なぜ過去の住人である彼が炎を身にまとうなどの超自然的な力を操ることができるのだろうか。武器に発火装置などのギミックが施してあるというわけではなさそうだ…。彼の能力に関する一切は謎に包まれている。

カラーバージョン対応表

○ボタン



×ボタン



△ボタン



□ボタン



同色選択時



基本技一覧 アクセル=ロウ

AXL - LOW

立ち攻撃（挑発）

□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



△ボタン（近距離）

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



△ボタン（遠距離）

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



R1ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	○



→＋□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



×ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



○ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



L1ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	×



しゃがみ攻撃

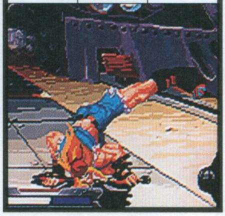
□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1	○



×ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1	○



△ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1	○



○ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	3	○



ジャンプ攻撃

□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



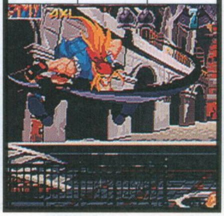
×ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



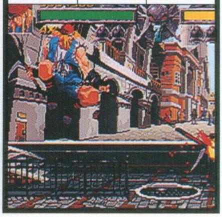
△ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



○ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	×



ダストアタック

△＋○		
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



投げ

→＋○		
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	×



体当たり

→→		
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



基本戦略

接近戦は避けて遠くから攻めよう！

アクセルはリーチのある通常技が豊富な反面、連打できる技がほとんど無いために中距離戦がメインとなってくる。使用者を選ぶキャラクターであると言えるだろう。接近されると、連続技が貧弱なアクセルでは対戦相手にプレッシャーを与えることは難しいので→＋□ボタンで相手との距離をとろう。また、こちらの攻撃がガードされたら天放石のコマンドを入力してみよう。うまくいけば反撃に転じた相手の攻撃を捉えることができる。斬り攻撃も有効な技のひとつだ。リーチこそ短いが技の出が速く、鎌閃撃、鎌閃曲鎖撃へとつなげやすい。奇襲技として陽舞を使って、それから投げにつなげるのも巧い使い方だ。ただしあくまでアクセントとして使うこと。中距離戦ではリーチとスピードに優れたジャンプ大斬りを使っていこう。しかし当たり判定は鎌の先の方にしかないので、間合いを見誤るとヒットしない。距離に注意しながら使おう。また、パンチもスピードとリーチがあるので、敵の接近をこれで牽制できる。敵の飛び込みには対空技の弁天刈り。技の出が速いので、多少反応が遅れても間に合うぞ。ただ、地上の敵（ポチョムキンは例外）には当たらないので多用は禁物だ。あまり使えないのがダストアタック。外されると大きなスキができて相手の格好の標的になってしまう。ここぞというとき以外は使用をひかえよう。



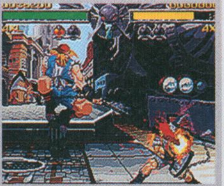
↑威力は低いが、スピードとリーチに優れたパンチで相手の接近を阻止しよう



↑天放石をこまめに出して相手を牽制し、攻撃しにくくさせるという使い方もある

使える技はコレ！

●ジャンプ大斬り



↑低い位置からのジャンプダッシュと大斬りを併用すれば遠距離からの奇襲になるのだ

●怒突



↑立ち斬り攻撃からつながる。ダストアタックと同じ効果を持つので空中で連続技をきめよう

●鎌閃撃



↑すべての立ち攻撃をキャンセルしてつながる。鎌閃曲鎖撃のコマンド入力をお忘れ無く

必殺技一覧 アクセル・ロウ

AXL - LOW

鎌閃撃（れんせんげき）

←タメ→＋△

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	×

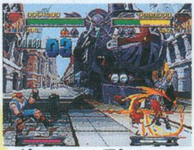
二刀鎖鎌の一方を相手に向かって素早く投げつける技。アクセルは中・遠距離戦がメインになってくるので、もっとも頻繁に使うことになるだろう。リーチが長いので飛び道具と同じ感覚で扱えるうえ、接近戦での連携技にも組み込むことができる。鎌閃曲鎖撃のコマンドを入力するのも忘れずに。





鎌閃曲鎖撃（れんせんきょくさげき）

鎌閃撃中に↑＋○押しっぱなし



ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	2	○

相手に鎌閃撃を放った後、鎌をもどすときに鎖を踏んで鎌の軌道を変える技。鎌閃撃がヒットしている場合、追加ダメージを与える。

弁天刈り（べんてんがり）

→↓↘＋△



ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	3	×

斜め上に鎖鎌を放つ技。空中ガード不可のうえ、連続して入力すれば何度もきめることができる。技の出も速いので対空技に最適だ。

天放石（てんほうせき）

↓↙←＋□

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	×

コマンドを入力すると防御態勢をとる。このときに上段への攻撃を受けると、その攻撃を無効化して相手を投げ飛ばす「当て身技」となる。技の有効時間が少し長めなので成功しやすい反面、見切られると大きなスキが生じる。



陽舞（ようまい）

→＋○

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	2	×

低めのジャンプで相手に飛びかかり、二刀鎖鎌で斬りつける技。しゃがんでガードを固めている相手への奇襲に使おうにも、技の出が遅く見切られやすい。下段攻撃と見せかけてフェイントとして出してみるなどの工夫が必要だ。

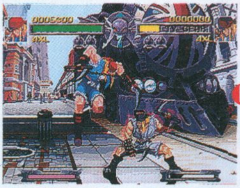
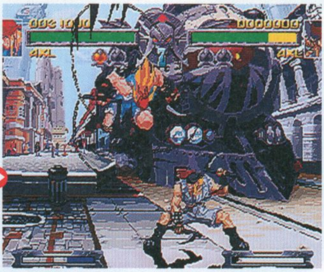


雷影鎖撃（らいえいさげき）

←↙↓↘→＋×

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	3	×

上空高く舞い上がり、鎖鎌を振り回しながら相手めがけて落下していく技。落下中は方向キーで軌道修正もできる。ジャンプするときのモーションが大きいので、単体で相手にヒットさせるのは難しい。中間距離の奇襲でのみ使うのがベター。

怒突（どとつ）

↓↙←＋×

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	×

相手に向かって突進し、空中高く跳ね上げる技。ダストアタックと同じ効果を持つが、リーチが長く連続技に組み込みやすいぶん、こちらを使う方がいい。ただし、技の後の硬直が長いので、ガードされたら手痛い反撃を覚悟しなければならないぞ。




鷹爪連塵（ようそうれんじん）

→↘↓↙←＋×

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	6	×

相手に駆け寄り、キックや立ち斬りなどを数発連続して叩き込んだ後ダストアタックをきめる乱舞技。カオスゲージMAX時にのみ使える。確かにすべてきまれば大きなダメージを与えられるが、途中でガードされることが多く、実はあまり使えない技だ。




覚醒技 百重鎌焼（ひゃくえれんしょう）

体力が1/2以下、もしくはカオスゲージマックスの時↓↘→↘↓＋○

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	6	×

炎をまとわせた二刀鎖鎌で防御壁を作り、相手を牽制したところで追い撃ちの鎌閃撃を放つ炎属性の覚醒技。最初の防御壁に高い攻撃力があるので接近戦で使っていくのがベターなやり方だ。大斬りキャンセルして入力するときまりやすいぞ。




一撃必殺技 煉獄連斬（れんごくれんざん）

殺界発生中に↓↘→＋攻撃ボタン

長くのばした鎖で相手を簀巻きにして、そのまま圧殺してしまう技。26分の1の確率で鎖を巻き付けた相手に炎の雨を降らせるグラフィックが現れる。技の出が遅いので、多用は控えた方がいいだろう。

殺界発生モーション





影を自由に操る、暗殺組織の首領

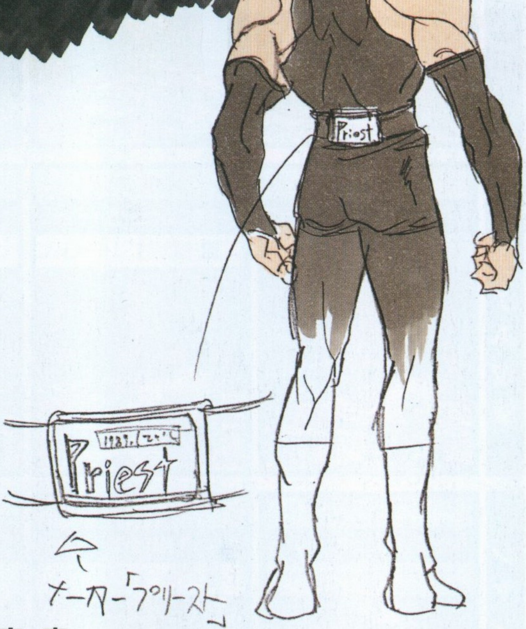
[ザトー・ONE]



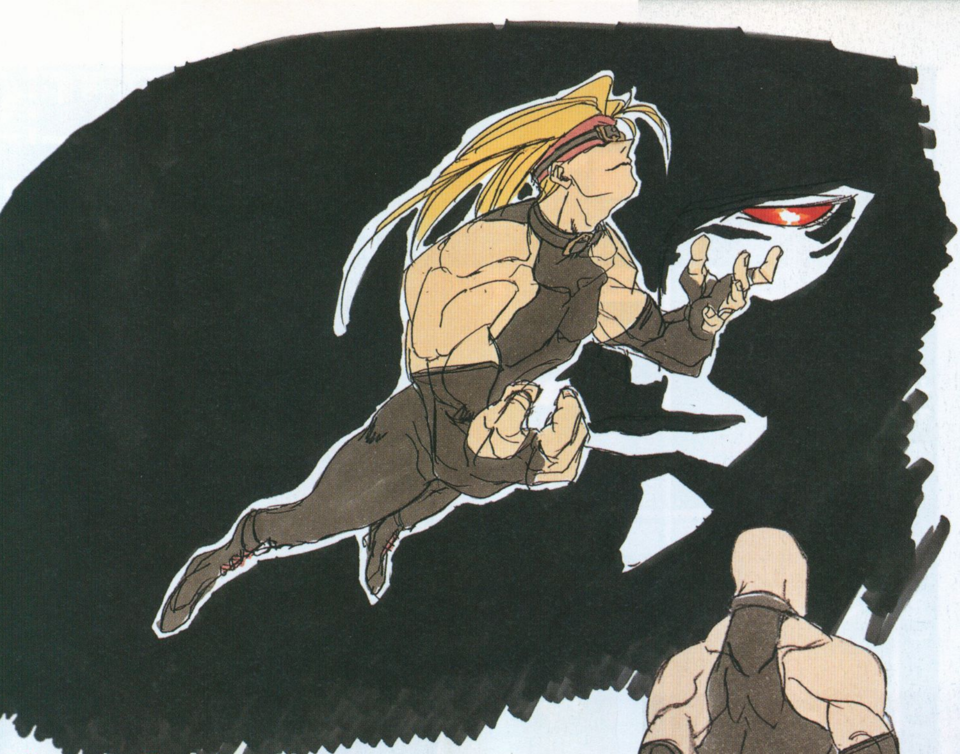
PROFILE

プロフィール

身長　181cm
血液型　A型
体重　68kg
出身　アサシン(スペイン)
誕生日　1月28日
アイタイプ　本来 青
趣味　花言葉を言い当てる
大切なもの　プライド
嫌いなモノ　女

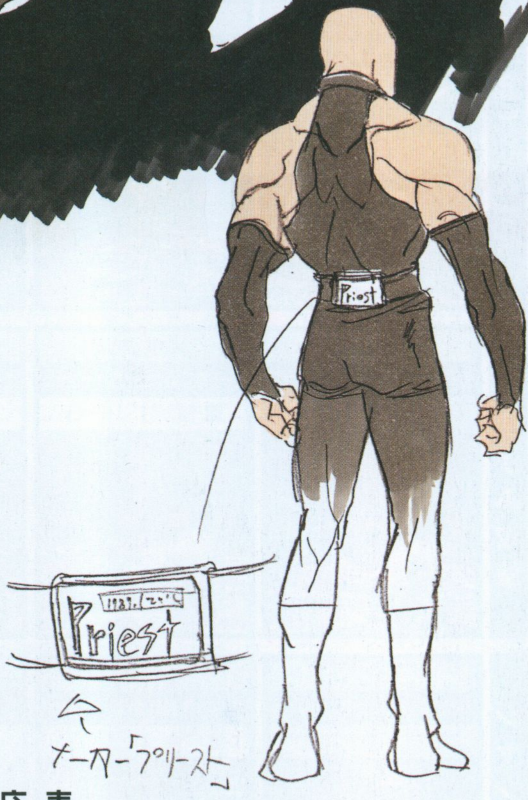


対応表



バックストーリー

自らの視界と引き換えに、「影を自在に操る能力」を手に入れたアサシン組織のリーダー、ザトー。彼は周囲の気配で物の動きを察知するため、視界以上の情報で闘うことができる。かつてはこれといって取り柄のない殺し屋だったが、使用を堅く禁じられていた禁呪を用いて現在の地位を手に入れたのである。しかしある暗殺計画で仲間だったミリアの裏切りに遭い、計画が失敗に終わる。これにより彼は逮捕され、脱走を試みれば死に至るという結界牢に囚われてしまう。やがて1つの影がザトーの牢を訪れる。それは武道大会の開催を知らせる使者であった…。



カラーバージョン対応表

○ボタン

×ボタン

△ボタン

□ボタン

同色選択時


基本技一覧

ザトーONE
ZATO-1

立ち攻撃（挑発）

□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



△ボタン（近距離）

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



△ボタン（遠距離）

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	3	○



R1ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	○



→＋□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	2	○



×ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



○ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



L1ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	×



しゃがみ攻撃

□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1	○



×ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1	○



△ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1	○



○ボタン

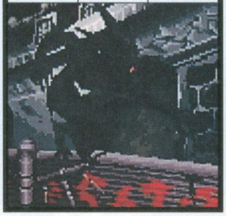
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1	○



ジャンプ攻撃

□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



×ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



△ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



○ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



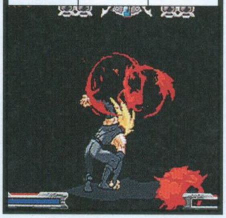
ダストアタック

△+○		
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



投げ

→+○		
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	×



体当たり

→→		
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



基本戦略

攻守共に充実している影の優れ者！

ザトーは敵の飛び道具を反射する技や、自分の影に潜ってピンチを切り抜ける技を持っており、敵の攻撃を回避することに長けたキャラ。自分からガンガン攻めるというより、相手の攻撃をさばきながら間合いを取り、スキをみて連続技をきめるという闘い方が有効だ。少し「待ち」気味に闘うのも良いだろう。まず距離をとり、遠距離ではクライムダークネスで様子を見る。距離が詰まってきたらリーチがあるジャンプ斬り攻撃か空中インヴァイトヘルで2択を迫ろう。空中インヴァイトヘルは奇襲技としても有効で、後ろへジャンプした瞬間に出せば相手が反応しきれない場合も多い。また、ザトーは近距離戦も決して苦手なわけではない。2段ヒットする→+□は次の技へとつなげやすく、連続技の起点として使いやすい。しゃがみ斬り攻撃も技の出が早く、大斬り→しゃがみ大斬りへとつながるのでどんどん使っていこう。倒れている相手にはクライムダークネスが有効。この技は飛び道具なのに当たり判定が下段にあるので、倒れている相手にもヒットするのだ。いまいち使いづらいのがライズアンドフォール。技の出が遅く、ガードされたとき相手の後ろ側にまわってしまうためだ。闇かかとも技の出が遅いが、中段攻撃扱いなのでしゃがんでガードを固めている相手に連続技のシメとして使って切り崩すと良いだろう。



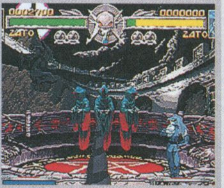
↑相手が「CLASH」状態の時に攻撃するとより多くのダメージを与えられるぞ



↑下段キックは相手がダウンしてしまうので連続技につながらない。使用は程々に

使える技はコレ!

●空中インヴァイトヘル



↑間合いを取るための後ろジャンプ直後に出せば、追いかけてきた相手はまず反応できない

●クライムダークネス



↑ジャンプ中の相手にもヒットする優れモノ。ダウンしている相手への追い打ちにも使える

●ジャンプ斬り



↑出が速くリーチもあるので、ジャンプ大斬りよりもこちらを使った方がより効果的だ

必殺技一覧　ザトー-ONE

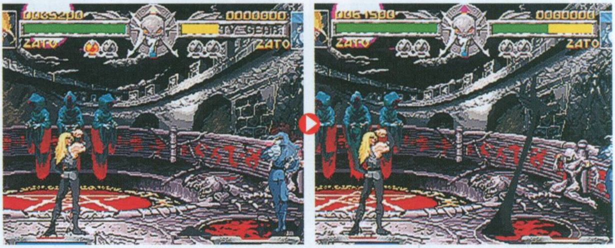
ZATO-1

クライムダークネス

←↙↓↘→+　○の後、（影が戻ってくるまでに）○

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1+1+1	×

自分の影を完全別離体として行動させ、遠距離の敵を狙い撃ちする技。この技は影を放ってからボタン操作で3回に渡って相手に技をしかけることができる。当たり判定が下段なうえに、2段ジャンプを使わないとかわせない。またダウン中の相手にもヒットする、使い勝手のよい技である。

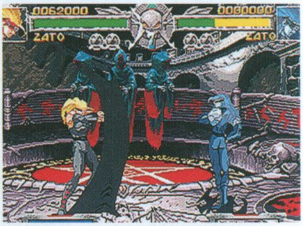


ドランカーシェイド

↓↙←　+×or□

影を自分の盾として使い、相手の飛び道具を跳ね返す技。□ボタンで出した場合、時間差で飛び道具を跳ね返す。相手との間合いを考えて使い分けよう。ただし技を出した後の硬直時間が長いので、技の使用には注意が必要だ。

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	×



ライズアンドフォール

→↓↘+□

相手を空中に打ち上げた後、自らも一緒に飛び上がり、相手を地面へと叩きつける技。ダウン中の相手に追い打ちとして使うことも可能だ。また、飛び込んでくる相手にもヒットするが、技の出が遅いので対空技としては使えない。

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	2	×

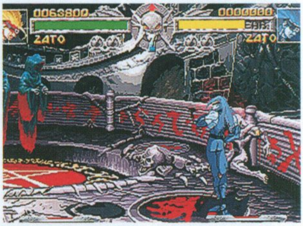


ブレイク　ザ　ロウ

→↘↓↙←　+△

自分の影の中に潜り込んで危機を回避する技。影の中に潜っているときは素早く移動することができる。安全に相手との間合いをとりたいときや、相手の飛び込みに合わせて技を出し、後ろに回り込む際に使うと有効だ。

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	×

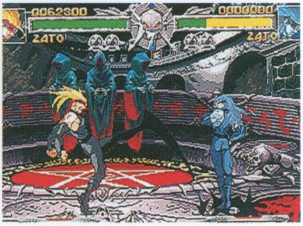


闇(やみ)かかと

→入れ×

自分のかかとから鋭い刃状に変形させた影を発生させ、そのまま相手に蹴りこむ技。立ちガードでなければ防げないので、しゃがんでガードを固めている相手に対して使おう。ただし、技の出が遅い点には注意が必要。

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



インヴァイト ヘル

↓↓ +△or○

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	3	×

巨大なドリル状に変形させた影を地面の中に潜らせて相手の足下から突き上げて攻撃する技。△ボタンか□ボタンかでドリルを発生させる距離も変えられる。相手との距離によって使い分けよう。また、この技はジャンプ中にも使うことができる。飛び込み時の2択攻撃に使うのが有効だ。



インヴァイト ヘル チャージアタック

↓↓ +R1

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	○

インヴァイトヘルの威力と攻撃範囲を強化するコマンド。レベル2で巨大なドリルを発生させ、レベル3では巨大なドリルを一度に3つ出すことができる。ただし、空中で出す場合は相手に与えるダメージが軽減されてしまうぞ。

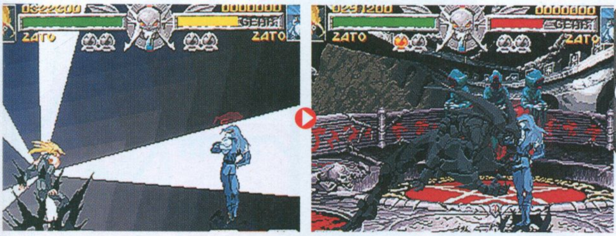


覚醒技 ダークセンチネル

体力が1/2以下、もしくはカオスゲージマックスの時←↙↓↘→↘↓↙←+○

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	×

全身に影をまとい、巨大な魔獣となって相手に突進するザトーの覚醒技。大きな攻撃力を持つが、技の発生モーションが長く、見切られやすいのが難点。技後の硬直時間も長いので相手からの反撃を覚悟しよう。





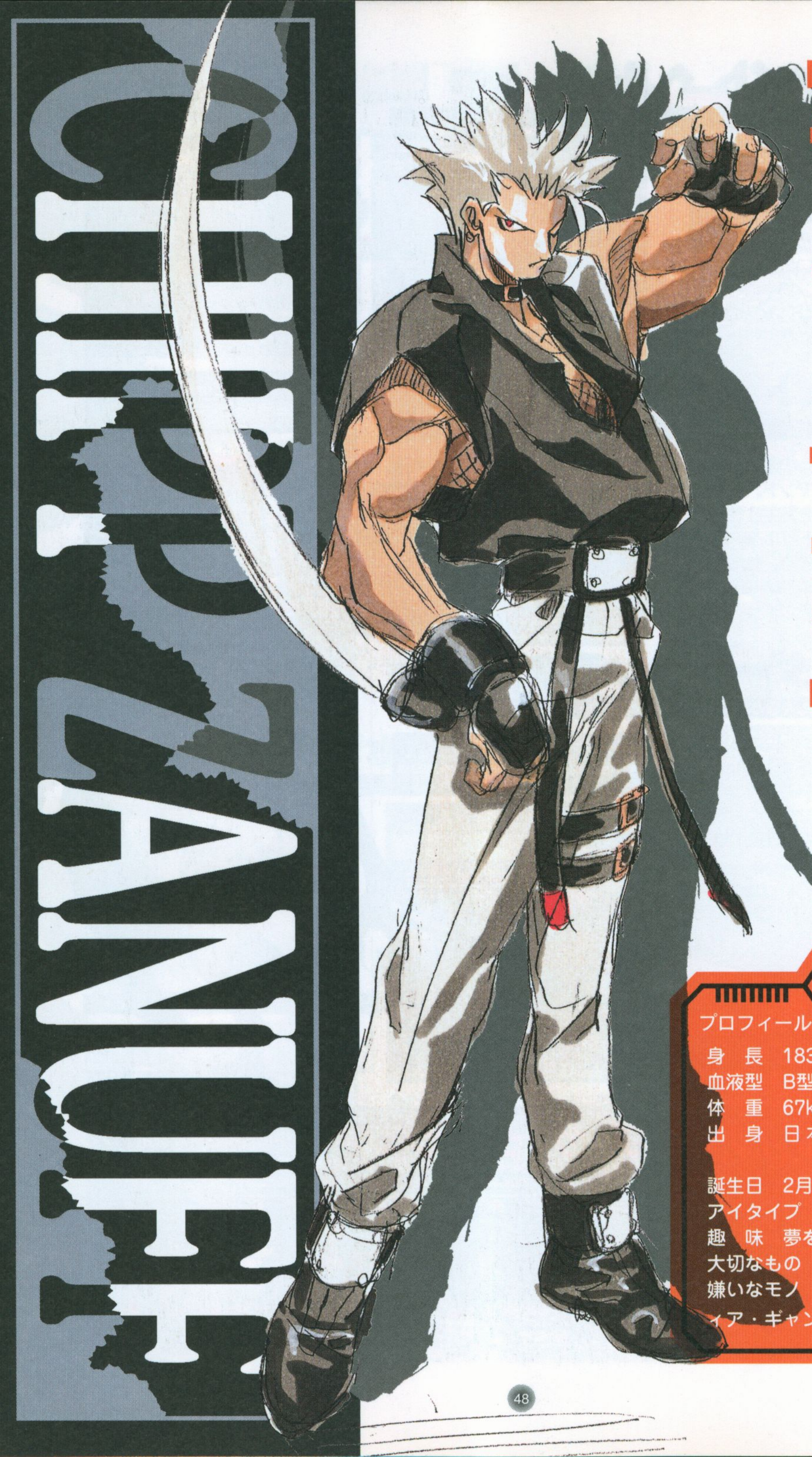
一撃必殺技 フィア・オブ・ザ・ダーク

殺界発生中に↓↘→+攻撃ボタン

巨大な手の形に変形させた影で相手を捕らえ、そのまま握りつぶしてしまう恐るべき技。リーチは短いが技の発生が速いので、接近戦での攻防時に相手の攻撃に合わせて不意に出すときまりやすい。

殺界発生モーション





その動きはまさに風、最速の忍者戦士

「チップ＝ザナフ」

PROFILE

プロフィール

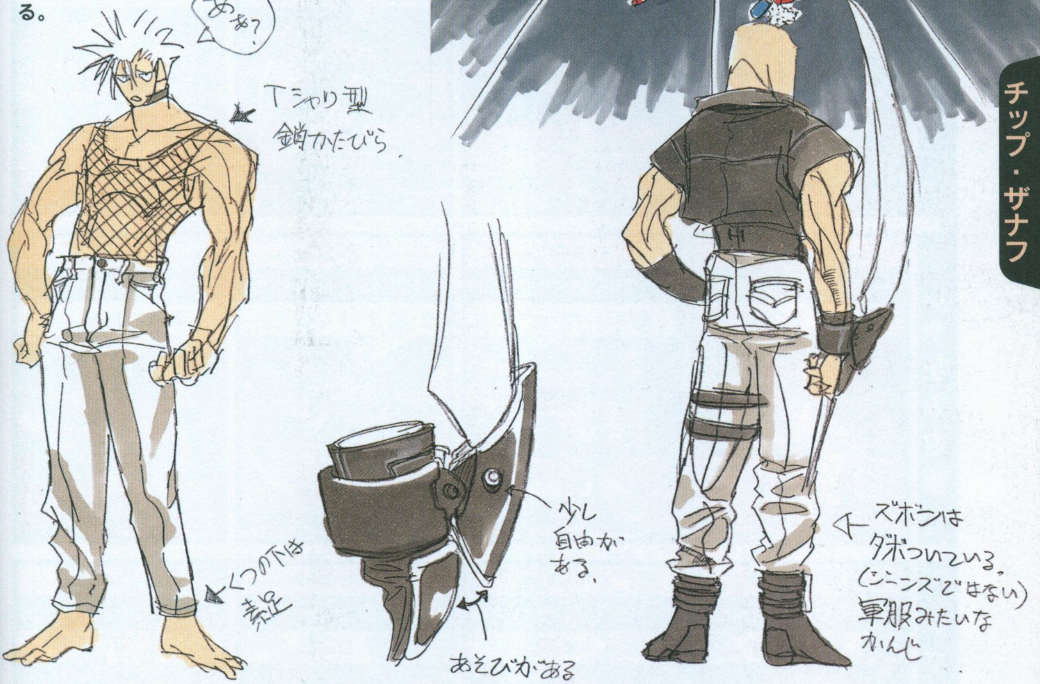
身長	183cm
血液型	B型
体重	67kg
出身	日本だと主張（アメリカ）
誕生日	2月9日
アイタイプ	赤
趣味	夢をみること
大切なもの	睡眠薬
嫌いなモノ	悪夢・マフィア・ギャング・やくざ

バックストーリー

少年期にドラッグにハマった彼はバイヤーとしてマフィアに属していた。しかしそんな彼自身も麻薬に溺れ仕事ができなくなってしまう。用済みになったチップは組織に殺されかけたが、ある忍者にその命を救われた。恩を感じたチップは忍者の元で精神、武道の修行をし、そこで彼は真実の優しさに触れることになる。

しかしある日、恩師である師匠が組織に襲われ殺されてしまう。組織を倒すためにはより大きな組織を手に入れる必要があると知ったチップは、優勝すれば国さえ手に入れることができるという武道大会への出場を決意する。





チップ・ザナフ

カラーバージョン対応表



○ボタン ×ボタン △ボタン □ボタン 同色選択時

基本技一覧

チップ=ザナフ
CHIPP-ZANUFF

立ち攻撃（挑発）

□ ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



△ ボタン（近距離）

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



△ ボタン（遠距離）

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	×



R1ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	○



→＋□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	2	○



×ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



○ ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



L1ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	×



しゃがみ攻撃

□ ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1	○



×ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1	○



△ ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



○ ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



ジャンプ攻撃

□ ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



×ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	2	○



△ ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	2	○



○ ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	4	○



ダストアタック

△＋○		
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



投げ

→＋○		
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	×



体当たり

→→		
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	×



基本戦略

有無を言わせぬ近距離連続技で勝負

チップは、飛び道具と対空技が揃った攻守バランスの良いキャラクター。全キャラクターの中でも最速を誇るスピードの持ち主で近距離戦をメインにして闘えばほとんどの攻撃が連続技へとつながる。近距離戦では技の出の早い斬り（近）やキックを出して相手にプレッシャーをかけよう。連打ができるので相手にとっては非常に闘いづらくなるハズだ。攻撃がヒットしたら連続技をきっちり入れて大ダメージを与えよう。それでもガードの堅い相手には背骨折りを使おう。チップは中距離での闘いを苦手としている。かろうじてリーチのある大斬りや斬り（遠）が使えるくらいなのだ。この距離で闘うことになったら自分から動いて闘う間合いを変えよう。奇襲技として活用できる穀式転移を使ってみるのも面白い。また、少し「待ち」気味で闘い、相手の出方をみてから攻撃するのもよいだろう。相手が飛び込みで攻めてきた場合は無敵時間のあるβブレードで叩き落とし、空中戦となった際には空中で3段ジャンプができるうえαブレードとβブレードが空中でも出せるので、有利に闘える。遠距離戦になってしまうとリーチのある技がチップには少なく、不利ではあるが高性能の飛び道具γブレードで対処するようにしよう。また、この技は攻撃のあたり判定が大きいためダウン時の追い打ちにも使えるぞ。



↑空中から急スピードで落下し攻撃する削岩脚。高い所から攻撃すれば威力が増す技だ



↑飛び道具のγブレード。接近戦がメインとなるチップだが飛び道具も強い

使える技はコレ!

●大斬り



↑攻撃力、リーチ、対空、キャンセルなどすべてに優れ、最も頼りになる攻撃手段

●αブレード



↑大斬り、斬り攻撃での連続技のシメに使用できる。攻撃がヒットしたら素早くコマンド入力

●βブレード



↑連続技のシメや、対空技などに使おう。空中戦の攻撃では相手のガードを無力化させるぞ

必殺技一覧 チップ=ザナフ CHIPP-ZANUFF



αブレード

↓↘→+□



ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	2	×

全身に気をまとい、前方に突進していく技。技の出が早く攻撃力もあるのだが、ガードされた場合は無防備の状態で相手の前に落ちて反撃を受けてしまうので注意が必要。連続技のシメに使おう。また、マニュアルには載っていないが空中でも使用可能。

βブレード

→↓↘+□



ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	2	×

腕にはめたブレードに気をためて上方向に斬りつける技。技の出や攻撃力に優れており、上昇中の攻撃判定も非常に大きいので対空技としても使える。また、この技も空中で出すことができ相手の空中ガードを崩すのに役立つぞ。

βブレードチャージアタック

→↓↘+R1

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	○

βブレードの攻撃力を高める技。レベルが上がるほど空中高く飛ぶことができるようになる。レベル3になると空中でのヒット数、攻撃力が格段に上がるので常にチャージしておきたい。空中βブレードにも対応しているぞ。



γブレード

←↙↓↘→+○

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	×

全身にためた気を前方に放出する飛び道具。技の出が遅くスキが大きいのが欠点だが、ほかのキャラの飛び道具をかき消して進むため飛び道具同士の撃ち合いは強い。



背骨折り

投げの間合いで→↘↓↙←→＋×

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	1	×

相手の背後に回り込み、背中に両足をあてそのまま蹴り飛ばす、チップ唯一の投げ系の必殺技。ガードの堅い相手には有効だが、スピード重視のチップではあまり使う機会も少ない。



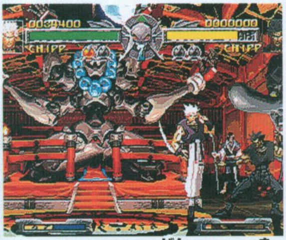


穀式転移

↓↘→＋△

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	×

立っている場所から一瞬にして離れた場所に移動する技。近・中距離では相手の後ろに回り込み、遠距離の際は相手の目の前に移動。



穀式迷彩

↓↙←＋×

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	×

身体を風景と同化させて姿を消す技。いきなり姿が消えて不意打ちできるがうっすらと姿が見えてくるので、使い方には注意しよう。



削岩脚

↓＋×

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○

ジャンプした後、蹴りを出しながら急降下で攻撃する。技の出は早いのだが、攻撃判定が下方向なので横からくる攻撃には弱いのだ。



覚醒技 万鬼滅殺

体力が1/2以下、もしくはカオスゲージマックスの時↓↘→↓↘→＋×

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	21	×

相手に向かって突進していき、接触するとキックや斬りを連続で叩き込む技。技の出が早いので連続技に組み込むこともできるぞ。体力が1/2または、カオスゲージが溜まったら狙っていこう。コマンド入力のボタンがキック攻撃なので、キックを2～3回出してコマンド入力すれば入りやすい。





一撃必殺技 全天全地無双鬼刃

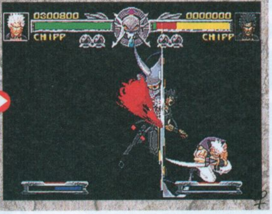
殺界発生中に↓↘→＋攻撃ボタン

相手に走り寄り、通り過ぎざまに急所を斬りつけ相手を絶命に至らせる技。殺界発生技は相手に対し一歩踏み込んだ攻撃となるためリーチが長くなる。狙って使ってみるのもおもしろいぞ。

殺界発生モーション







解き放たれた狂乱の天才外科医
[Dr.ボルドヘッド]

Dr. Baldhead



PROFILE

プロフィール

身　長	282cm
血液型	O型
体　重	55kg
出　身	中国
誕生日	8月21日
アイタイプ	黒
趣　味	手術
大切なもの	メス
嫌いなモノ	ガン細胞

バックストーリー

かつて彼は善良な心を持ち、世界最高とまで呼ばれるほどの腕を持つ外科医だった。しかしある日、比較的軽い症状だったはずの少女の手術で、誤って患者を死なせてしまう。自分のミスが許せなかった彼はそのショックで気が触れてしまった。そして彼は世界最高の名医から、恐るべき連続殺人犯へと変貌してしまう。その後、筆舌に尽くしがたいほど残忍なその手口で人々を恐怖に怯えさせた彼は、数々の犯行の後に捕らえられ、牢の中で狂気の生活を送っていた。ある日そんな彼のもとを国連の使者が訪れ、武道大会への出場を依頼するのだった…。





カラーバージョン対応表



基本技一覧

Dr.ボルドヘッド
Dr.BALDHEAD

立ち攻撃（挑発）

□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



△ボタン（近距離）

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	2	○



△ボタン（遠距離）

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



R1ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	○



→＋□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



×ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



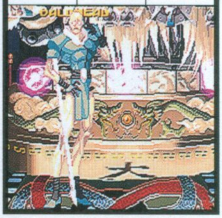
○ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



L1ボタン

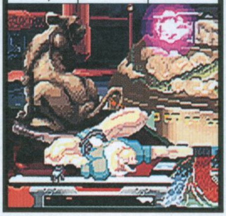
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	×



しゃがみ攻撃

□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1	○



×ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	3	○



△ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1	○



○ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1	○



ジャンプ攻撃

□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



×ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



△ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



○ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



ダストアタック

△+○

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



投げ

→+○

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	×



ダッシュ

→→

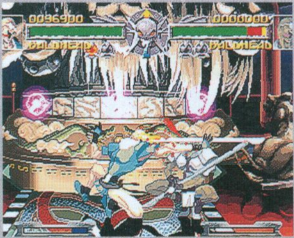
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	×



基本戦略

なにはともあれ「レレレの突き」！

ボルドヘッドは飛び道具こそ無いものの、連続技からつながりやすい必殺技を豊富に持ったキャラクターだ。その必殺技の中でもメインで使っていくことになるのがレレレの突き。ほとんどの通常技から安定してつながるうえに、呼び戻しで追加ダメージまで与えられるぞ。呼び戻しで上に放り投げられた相手の落下地点を把握できれば、さらに空中でダメージを与えることも可能。そのときはごーいんぐまいうぇいを当ててから、ダウンしている相手にしゃがみ大斬りを重ねていくのがベター。通常技で使えるのは斬り攻撃。リーチがとても長く、技の出も速い。中間距離での攻防はこれをメインにするとよいだろう。ただ、あまり間合いが離れてしまうと次の技につながらないので、連続技の起点に斬り攻撃を使うときには注意が必要だ。距離のことを頭に入れながら使っていこう。また、近距離戦でも有効な技は用意されている。最高で3段ヒットするしゃがみキックは連続技のタイミングがとりやすい技だ。これに覚醒技のマッドオペレーションをつなげれば、相手に大ダメージを与えることができる。遠距離戦は飛び道具の無いボルドヘッドにはキツイ闘いになる。むやみにごーいんぐまいうぇいなど使わずに、ダッシュなどで何とか中距離戦にまでもっていこう。この距離でこそ、ボルドヘッドの真価が発揮されるのだ。



↑ジャンプ大斬りはここまで引きつけないとヒットしない。使いどころを選ぶ技だ



↑倒れている相手にはしゃがみ大斬り。安定してヒットするうえに、攻撃力もある

使える技はコレ！

●レレレの突き



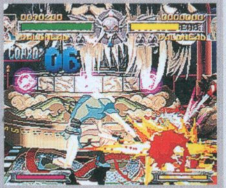
↑この技から呼び戻しへとつながる。突きを出したら、必ず←←と入力するのを忘れずに

●ごーいんぐまいうぇい



↑飛び込みジャンプ斬り攻撃からつなげるときは、少し早めに次の技の入力をするのがコツ

●メッタ斬り



↑間合いが遠いとヒット数が少なくなるので、接近戦や画面端に追い詰めてから使っていこう

必殺技一覧 Dr.ボルドヘッド

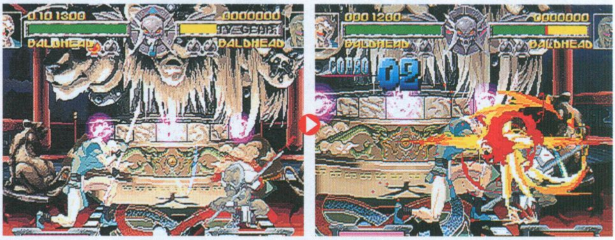
Dr.BALDHEAD

メッタ斬り

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	15	×

→↓↘+△

巨大なメスで相手に幾度も斬りつけ、文字どうりメッタ斬りにしてしまう技。斬りつけている間に相手との間合いが少しずつ離れていくので、技の発生中は方向キーを前に入れて間合いを詰めよう。また、残り体力の少ない相手に対して使えば効果的にプレッシャーを与えることができるぞ。



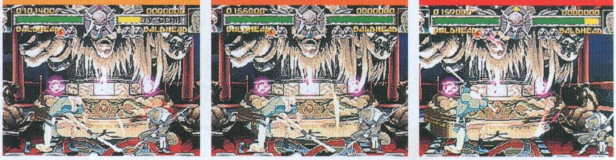
メッタ斬りチャージアタック

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	○

→↓↘+R1

メッタ斬りの攻撃力をアップさせるコマンド。レベルが上がるたびにその威力が増すので、状況が許す限り常にチャージしておきたい。レベル3になるとガードされてもそこそこの体力を削るので、残り体力の少ない相手に有効だ。

レベル1 レベル2 レベル3



槍点遠心乱舞

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	2	×

↓↘→+□

巨大なメスを地面に突き立て、それを起点に遠心力を利用して体当たりする技。技が終わった後も方向キーを→→と入力すれば連続して何度でも技を出すことができる。技の出が速くリーチもあるので、連続技に組み込むという使い方の他に、中間距離からの奇襲攻撃にも威力を発揮する。

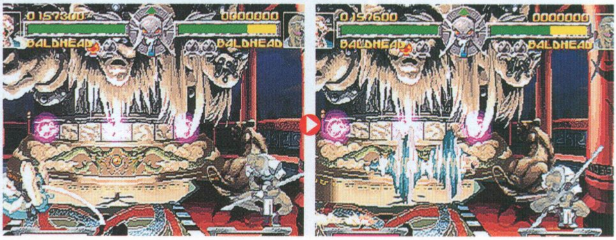


ごーいんぐまいうぇい

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	3	×

↓↙←+△

巨大なメスを地面に突き刺してぶら下がり、その反動を利用して相手に突進する技。飛行中にダッシュのコマンドを入力すると移動スピードが上がる。また、この技は空中でも使うことができる。空中での使用に限り予備動作を必要としないので、低空からのごーいんぐまいうぇいは奇襲に最適。



レレレの突き

←↙↓　→+○

離れたところから凄まじい勢いで巨大なメスを繰り出し、相手を串刺しにしてしまう技。リーチもスピードも申し分無いのだが、威力の低さに難点がある。技がヒットしたのを確認したら必ず呼び戻しのコマンドを入力しておこう。

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	×



呼び戻し

レレレの突きヒット中←←

レレレの突きで串刺しにした相手を引き戻し、刺さったままの巨大なメスで相手の内臓をかき回した後、空中に放り投げるというものすごい技。通常技からの連続技に組み込こもう。空中に放り投げた後の追い打ちも忘れずに。

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	×

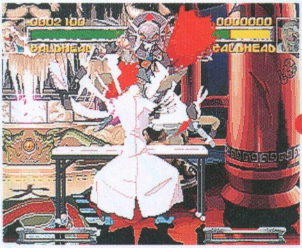


覚醒技　マッド・オペレーション

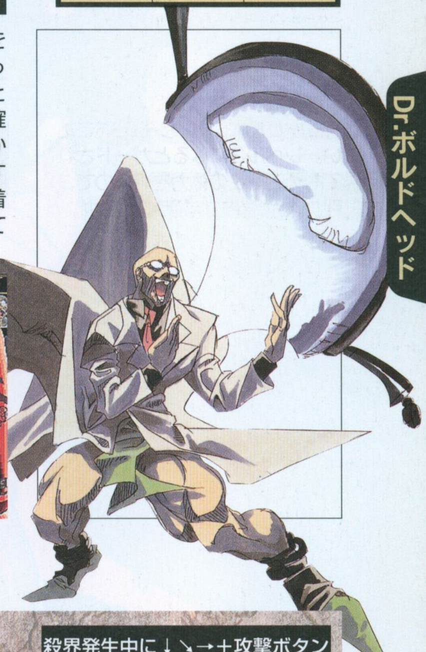
体力が1/2以下、もしくはカオスゲージマックスの時投げの間合いで↓↘→↘↓↙←+○

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	×

どこからともなく取り出した診察台に相手を乗せ、何を治すかも解らないまま、ただひたすら手術しまくるという摩訶不思議な技。投げの間合いでしか使えないこの技は、間合いが離れてしまう連続技に組み込むことはできない。より確実にきめるためには連続技などで相手のガードを固めさせた後、一気に間合いを詰めてコマンドを入力するなどの工夫が必要となってくる。基本的な使い方は投げと同じなので、後はいかに素早く確実にコマンドを入力するかにかかってくる。コマンド入力を失敗すると大斬りになるが、相手と密着した状態だと大斬りは空振りしてしまうので注意が必要。







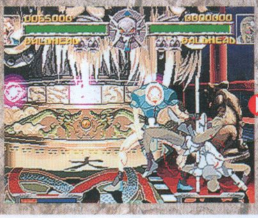
一撃必殺技　昇天落獄

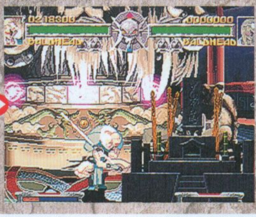
殺界発生中に↓↘→+攻撃ボタン

相手を空中に放り投げ、その落下地点に置いた巨大なメスで串刺しにした後、墓石で押しつぶしてしまうという縁起でもない技。リーチがかなり長く中間距離からでも届く、使い勝手の良い技だ。

殺界発生モーション







Millia Rage

組織に追われ、あてもなく彷徨いつづける美しき逃亡者【ミリア・レイジ】



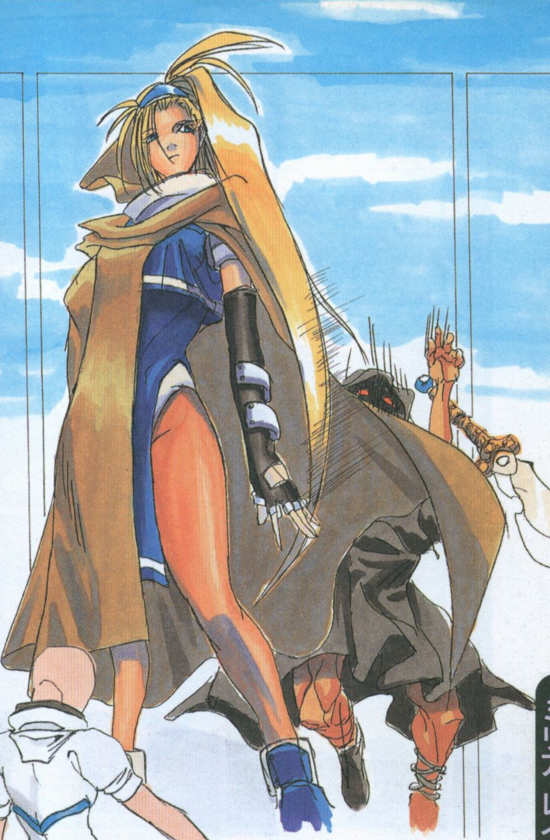
PROFILE

プロフィール

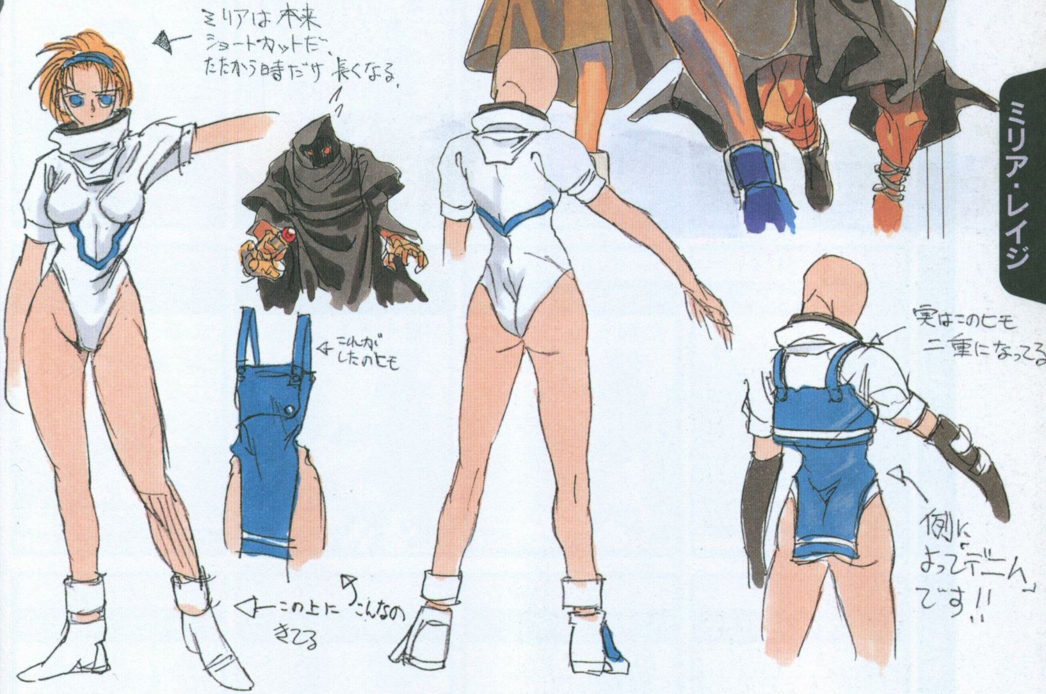
身　長	169cm
血液型	B型
体　重	48Kg
出　身	アサシン(ロシア)
誕生日	孤児のため不明
アイタイプ	青
趣　味	猫を追いかけ回すこと
大切なもの	貞操
嫌いなモノ	ザトー、抜け毛

バックストーリー

幼い頃、両親を失ったミリアはアサシン組織に引き取られ、髪を使った特殊能力を叩き込まれた。そして彼女に与えられた最初の仕事は、アサシンリーダー・ザトーを始め、組織の多くを動員した大がかりなものだった。しかしミリアは作戦中、単独行動の際に逃亡。このために作戦は失敗し、ザトーは逮捕され組織も壊滅的な被害を被った。逃亡中、ザトーが武道大会に出場することを追っ手から聞き出す。「ヤツを殺せば組織も終わる」との思いから、ミリアは自由を手に入れるために大会の出場を決意する。



ミリア・レイジ



カラーバージョン対応表


○ボタン


×ボタン


△ボタン


□ボタン


同色選択時

基本技一覧 ミリア=レイジ MILLIA-RAGE

立ち攻撃（挑発）

□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



△ボタン(近距離)

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



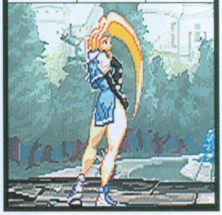
△ボタン(遠距離)

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



R1ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
－	－	○



→＋□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



×ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



○ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



L1ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
－	－	×



しゃがみ攻撃

□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1	○



×ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



△ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1	○



○ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



ジャンプ攻撃

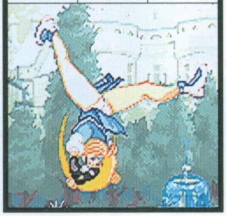
□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



×ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	2	○



△ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



○ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	3	○



ダストアタック

△＋○		
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



投げ

→＋○		
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
－	－	×



体当たり

→→		
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	×



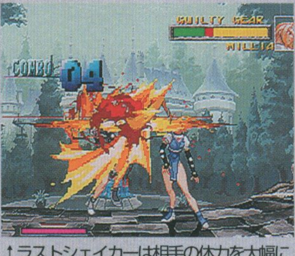
基本戦略

スピードと空中戦を駆使し勝機をつかめ

ミリアは本作中チップに次ぐスピードを持つ反面、攻撃力の低さがネックとなるキャラクターだ。このことをふまえると、ミリアの闘いはスピードを活かして相手を撹乱し、多くの技を叩き込むというスタイルになる。その際にもっとも頼れるのが斬り攻撃。ミリアが持つ立ち技の中でもっともリーチが長いうえ、スピードにも優れている。これで相手の出鼻をくじいてペースを乱してやろう。さらにそのまま連打を続ければラストシェイカーにつなげることも可能だ。その他にも、斬り攻撃とほぼ同等のリーチを持つキックも使いやすい。こちらは連打が効くので相手を押さえ込むのに有効。高い攻撃力を持つ大斬りは単体では技の出が遅く使いづらいので、短い連続技のシメに使っていこう。逆にジャンプ大斬りはスピードが速く、空中で2回連続して入れることが可能なのでダストアタック後にはぜひ狙っていきたい技だ。ミリアのジャンプ技は飛び込み攻撃として使う以外ならどれも使い勝手が良いので、相手を浮かせた後には連続技を入れやすいということも頭に入れておこう。その他の使える技にはタンデムトップがある。技の出が速いうえ、当たり判定も広いので連続技のシメや対空技に重宝するはず。アイアンメイデンは対CPU戦時にケズリ技として威力を発揮するが、対戦になると巧くきめさせてくれないので多用は禁物だ。



↑攻撃力はないが、勝利のカギを握る技が前転。CPUキャラ並みに使いこなしたい



↑ラストシェイカーは相手の体力を大幅に減らせる必殺技。狙って入れていきたい

使える技はコレ!

●斬り（遠距離）



↑リーチもあり使いやすいが、遠距離だとリヴィングランサーぐらいしかつながらないのだ

●キック



↑技の出が速く連打ができるため、相手を押さえ込みやすい技。しゃがみと使い分けていこう

●タンデムトップ



↑対空技としても使える、非常に使い勝手のよい技。デッドアングルアタックでもいいぞ

必殺技一覧 ミリア-レイジ

MILLIA-RAGE

リヴィングランサー

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	×

↓↘→+△ or ↓↙←+△

髪の毛を相手に向かって飛ばす技。↓↘→でミリアの向いている方向に、↓↙←ではミリアの向いている方向の斜め上方へと飛んでいく。飛ばした髪は一定の距離を進むと停滞してしまうが、最高2発まで飛ばすことができる。非力なミリアの中でも、攻撃力の高い技なので確実に当てていきたい。



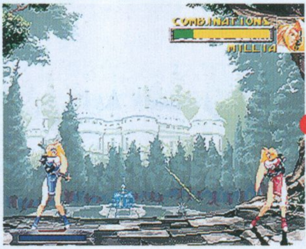


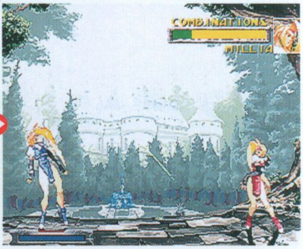
ハングリービー

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	×

リヴィングランサー停滞中に方向キーと△

停滞しているリヴィングランサーを任意の方向へ飛ばすことができる技。方向キーにより、8方向へ飛ばすことができる。これによりトリッキーな攻撃も可能だが、方向キーを入れると当然ミリアも動いてしまうため、使いづらい。操作に自信がない場合は、無理して使わないほうがいいだろう。





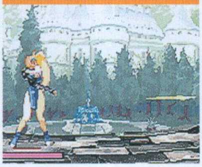
リヴィングランサーチャージアタック

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	○

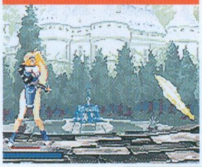
↓↘→+R1

リヴィングランサーの威力を上げるコマンド。レベルの上昇につれ、攻撃力とガード方向が大きくなっていく。レベル3になると、リヴィングランサーの大きさが覚醒技のものと同じになり、当てやすくなる。

レベル1



レベル2



レベル3



前転（ぜんてん）

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	×

↓↙←△

相手に向かって前転をするという移動用の技。移動できる距離は一定なので、相手との間合いによって使うかどうかを決めよう。上手く使えば、相手の背後に回り込んで攻撃する事もできるぞ。注意すべき点は転がっている最中。完全に無防備なので、相手の攻撃を喰らうと止められてしまうのだ。





タンデムトップ

→↓↘＋△

ミリアの中で防御を司る必殺技。緑色の部分の判定が強いだけでなく、真上からの攻撃にも対処できるので安心して使える。近距離でのデッドアングルアタックに使用すると有効。追い打ちや起き上がりにと使用頻度も高い。

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	2	×



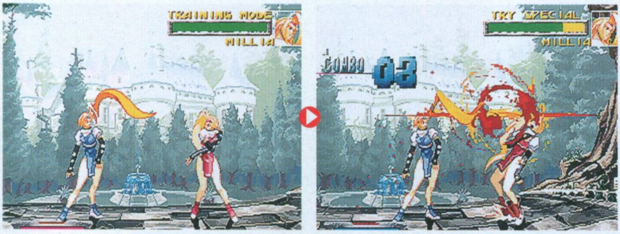
ラストシェイカー

△連打

髪の毛を硬質化させ、連続速射する技。ミリアの持つ技の中でも屈指の威力をもっているので、チャンスにはぜひ入れていきたい。ボタンの連打スピードによって、技のスピードが変化する特性をもつ。状況により使い分けよう。

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	9	×





覚醒技 アイアンメイデン

体力が1/2以下、もしくはカオスゲージマックスの時↓↘→↓↘→＋○

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	5	×

ミリアの周囲に5本のリヴィングランサーを発生させ、それを敵に向けて発射する技。見た目はレベル3リヴィングランサーだが、威力は高くない。相手の飛び道具（通常のもの）をかき消していくぞ。この間、自分は動けなくなるので、近距離では使わないほうが無難。ケズリ用の技と考えよう。

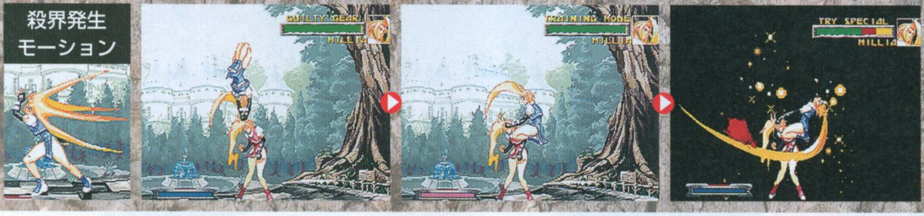


一撃必殺技 バグバイト

殺界発生中に↓↘→＋攻撃ボタン

相手の背中にとりつき、自らの長い髪をもって相手を貫き殺すという美しき必殺技。殺界発生モーションの間合いは長いほうではないが、上方向にも判定があるため、空中の相手に対して使うこともできる。とはいえ、判定そのものは強いわけではないので、対空技として使うにはたよりない。

殺界発生モーション



この世に混沌(こんとん)をもたらす黒き(くろ)死神(しにがみ)

【テスタメント】



PROFILE

プロフィール

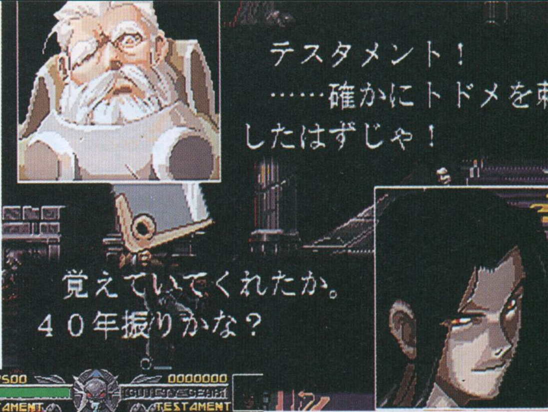
身　長　185cm
血液型　解析不能
体　重　73kg
出　身　スイス
誕生日　5月9日
アイタイプ　赤
趣　味　虐殺・子供たちと遊ぶ
大切なもの　ポテト・父さん
嫌いなモノ
斉藤流古　武術・想い出

TOP SECRET ■テスタメントが対戦で使用可能に！

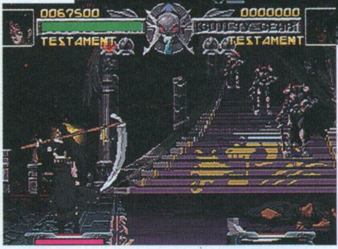
ボスキャラであるテスタメントはVSモードでプレイヤーキャラとして使うこともできる。出現方法は、どのキャラでもいいから、ノーマルモードでゲームをクリアすること。何度コンティニューしてもいいから、ジャスティスを倒して一度エンディングを見よう。



←同キャラ対戦も可能。潜在能力の高さには驚き



↑聖戦時に対決している2人。実は親子なのだ。血の繋がりはないようだが過去に一体なにがあったのか？



←ザトーやボルドヘッドを大会に出場させるなど、すべてを操っていた黒幕。彼の目的はジャスティス復活



カラーバージョン対応表

○ボタン


×ボタン


△ボタン


□ボタン


同色選択時


基本技一覧 テスタメント TESTAMENT

立ち攻撃（挑発）

□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



△ボタン（近距離）

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	2	○



△ボタン（遠距離）

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	2	○



R1ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	○



→＋□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	3	○



×ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



○ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	6	○



L1ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	×



しゃがみ攻撃

□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1	○



×ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	2	○



△ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



○ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1	○



ジャンプ攻撃

□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



×ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



△ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



○ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



ダストアタック

△+○		
方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



投げ

→+○		
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	×



体当たり

→→		
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	×



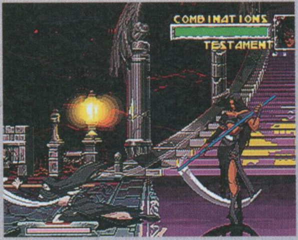
基本戦略

多彩な必殺技を中心に戦略を組もう

ボスキャラの1人であるテスタメントは基本技だけでなく、必殺技も性能が高いものが揃っている。自分から攻めても良いが、遠、中、近距離のどの間合いでも闘うことができるため、相手の苦手とする間合いを保って闘いを有利に進めよう。間合いの遠近を問わず、もっとも使える通常技は、攻撃力が高くリーチや技の出の速さにも優れた大斬り。この技は多段ヒット中にキャンセルをかけて必殺技を組み込むことも可能だ。この戦法は比較的簡単にきまるうえに威力もあるので、対戦中に多用することになるだろう。また、斬り（遠）も大斬り以上のリーチを持つ使いやすい技だ。そのリーチを活かして中・遠距離での牽制に使っていこう。相手が接近してきたり、スキを見せた場合は攻撃力が高く、判定も強いグレイブディガーが有効。この技は連続技や対空技にも使え、汎用性に優れている。これで相手を押さえ込むのも有効な戦法だ。遠距離戦ではファントムソウルをいくつか出して相手の接近を封じよう。エグゼビーストも併用すればさらに大きな効果を得られるハズだ。この戦法を用いれば、遠距離戦を苦手とする相手にはかなりのプレッシャーを与えることができるぞ。こちらから飛び込み攻撃を仕掛ける場合はジャンプ大斬りを使おう。ヒット後は斬り→大斬りとつながるので、相手に大ダメージを与えることが可能だ。



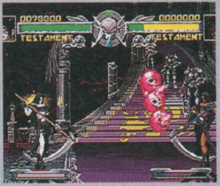
↑リーチがもっとも長い斬り（遠）。技の出た後がスキが大きいので、注意！



↑しゃがみキックで相手を転ばそう。必殺技を組み込めば多段ヒットが入るぞ

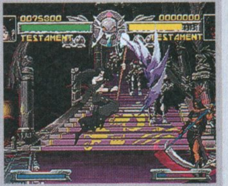
使える技はコレ!

●ファントム　ソウル



↑画面上に4個まで出現させることができるので相手の行動に制限を加えることができる

●グレイブディガー



↑連続技のシメや、対空技として重宝する。技の出も速いのでいつでも使えるぞ

●大斬り



↑キャンセル、多段ヒット、対空技、どれをとっても強い基本技。この攻撃をメインに闘おう

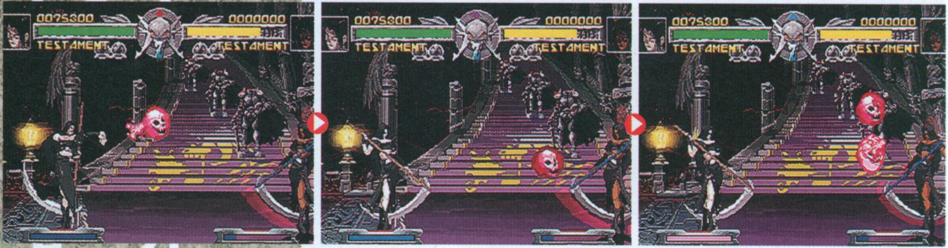
必殺技一覧 テスタメント TESTAMENT

ファントムソウル

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	×

↓↘→+□

掌からどくろの形をした球体を打ち出し空中に発生させる技。浮遊するドクロは数秒間浮いており、1度に4個まで発生させることができる。技の前後にスキが生じるので遠距離から使おう。移動しながら出せば、ドクロを浮遊させる位置が変わるので相手の飛び込みを防ぐ効果もあるぞ。

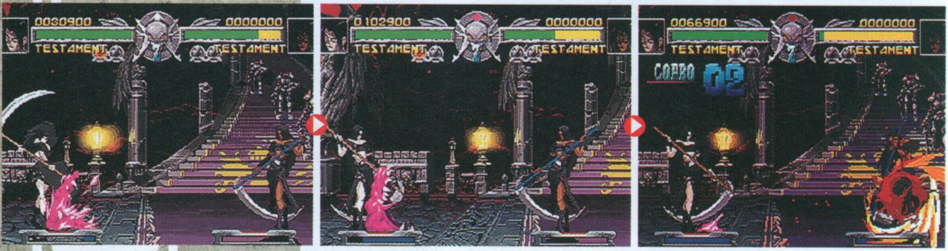


エグゼビースト

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	3	×

←↙↓↘→+○

テスタメントの足下と相手の後ろの地面から口だけの魔獣を召喚し前後から攻撃する必殺技。相手の後ろに出現する魔獣は画面端から現れるので遠距離攻撃となる。近距離で出すとヒット数が増えるが、技を出した後の硬直時間が少々長いので相手から反撃を受けてしまう可能性が多くなるぞ。

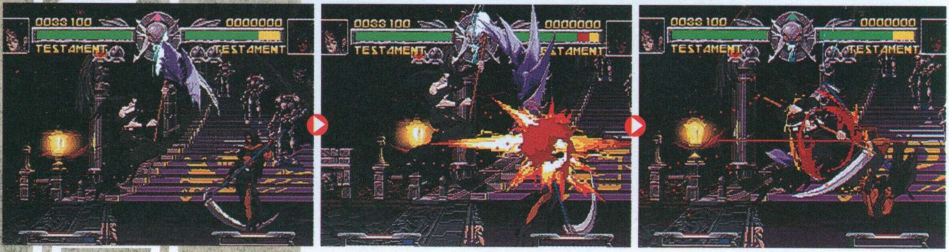


グレイブディガー

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	×

↓↘→+△

相手に向かってジャンプしながら、持っている鎌に鋭い牙を召還し攻撃する技。技の出の速さ、攻撃判定の大きさ、攻撃力の高さと3拍子そろった必殺技。連続技のシメに使えるほか、対空技としても有効なので頻繁に使うことになるだろう。しかしガードされると無防備になるので注意が必要。

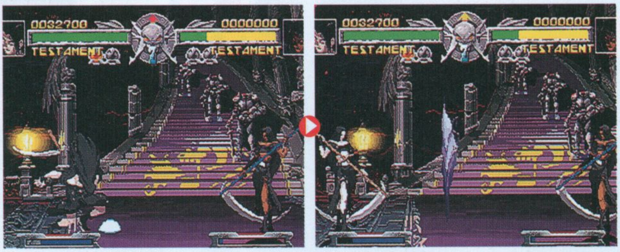


パンツァーセンチピード

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	2	×

→↓↘+△

地面に向かって気の固まりをいきおいよく打ち込み、時間差で打ち込んだ気をその場所の真上に上昇させるガード不能の必殺技。スキが大きいので連続技に組み込むことはできないが、この技がヒットした瞬間の相手を狙えば連続技への起点とすることもできる。

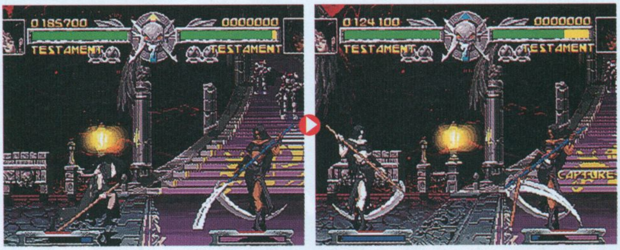


ディメンションサイズ

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	×

↓↙←+×

持っている鎌を地面に突き刺して鎌の先端を離れた場所から出現させ、鎌に触れた相手の動きを封じる必殺技。動きを封じられた相手はジャンプや移動ができなくなるが、攻撃やガードすることはできるので連続技へとつなげることができない。あくまで、攻撃のアクセントとして使おう。

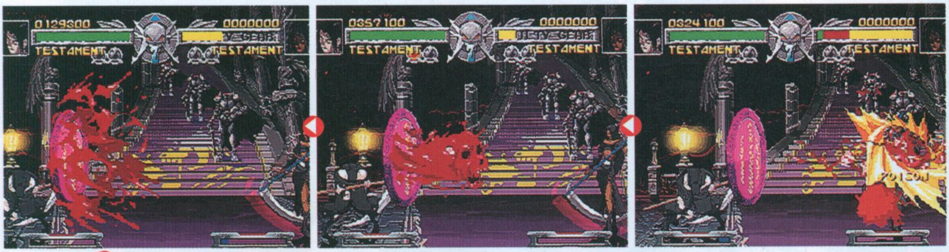


覚醒技 ナイトメア サーキュラー

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	×

体力が1/2以下、もしくはカオスゲージマックスの時、↓↘→↓↘→+○

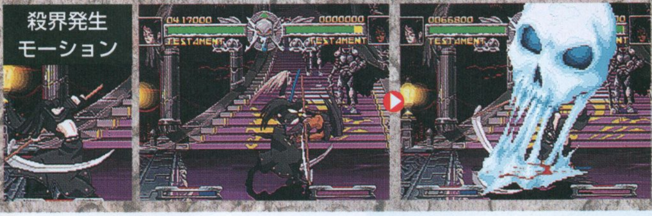
亡者の魂を相手に向かって放出し、POISON状態にしてしまうテスタメントの覚醒技。POISON状態になった相手は少しずつダメージを受けていく。攻撃判定のでるスピードが遅いので、近距離や中距離で出すと相手の反撃を受けてしまう可能性があるので注意しよう。画面の端から端まで届くリーチの長い利点を活かして遠距離戦を中心にどんどん使っていこう。



一撃必殺技 ソール ヴァイス

殺界発生中に↓↘→+攻撃ボタン

持っている鎌を相手に突き立て魂を奪ってしまう恐ろしい技。魂を奪う際には相手の身体から死神があらわれる。テスタメントの殺界発生技はリーチが非常に短いのであまり使う機会はないだろう。



人類抹殺を目的とする非情なるギア

[ジャスティス]

JUSTICE



PROFILE

プロフィール

身長　232cm

血液型　解析不能

体重　221kg

出身　不明

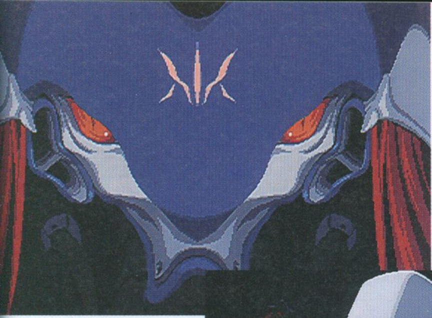
誕生日　9月2日

アイタイプ　黄

趣味　睡眠

大切なもの　自分

嫌いなもの　人間





↑ジャスティスは、その一切が謎に包まれた存在。ただし、最強にして最悪のギアであることは間違いない

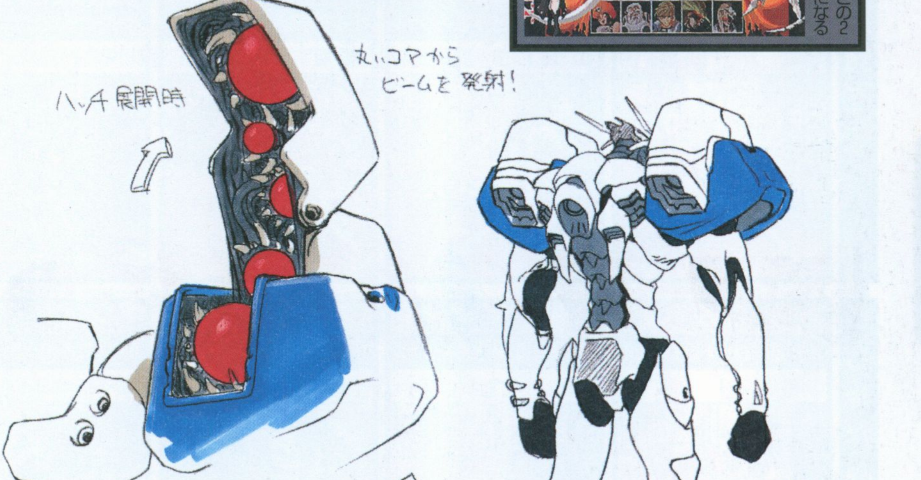
→その強大な力ゆえ封印されていたが、テスタメントが仕組んだこの大会によって復活が果たされてしまう

TOP SECRET ■ジャスティスが対戦で使用可能に！

対CPU戦での最終ボス・ジャスティスも、特定の条件を満たすと対戦プレイで使用することができる！ その条件はテスタメントが使用可能になる条件と同様で、1度でもエンディングを見ること。コンティニューを何度使用してもOKなので、頑張れ!!

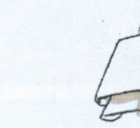


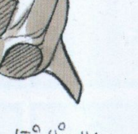
←一度クリアすれば、この2人が揃って使えるようになる



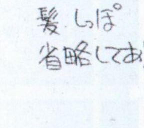
カラーバージョン対応表

○ボタン

×ボタン 

△ボタン 

□ボタン 

同色選択時 

基本技一覧

ジャスティス JUSTICE

立ち攻撃（挑発）

□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	2	○



△ボタン（近距離）

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



△ボタン（遠距離）

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



R1ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	○



→＋□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	2	○



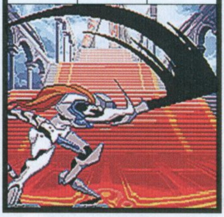
×ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



○ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



L1ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	×



しゃがみ攻撃

□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1	○



×ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1	○



△ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1	○



○ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	2	○



ジャンプ攻撃

□ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



×ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



△ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	2	○



○ボタン

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立	1	○



ダストアタック

△+○		
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
屈	1	○



投げ

→+○		
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	×



体当たり

→→		
ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	○



基本戦略

圧倒的リーチと攻撃力！

最終ボスとして登場するジャスティス。対CPU戦ではそれこそ鬼神のごとき強さを見せてくれるのだが、恐ろしいことに対人戦でも能力的には衰えはない。通常技、必殺技のどれをとっても高威力で、さらには防御力まで非常に高い。その反面どの技も少々クセがあるので、しっかり使いこなすまでには時間がかかるかもしれない。

通常技はどれも高性能かつ高威力だが、もっとも使い勝手がいいのがキック。単なるキック攻撃とは思えないリーチと攻撃力を誇っており、連打も可能。さらにはガドリングコンビネーションで斬り攻撃などへつなぐこともできるという、攻めの起点にするのに最適の技だ。また、

使いこなせば最強!?

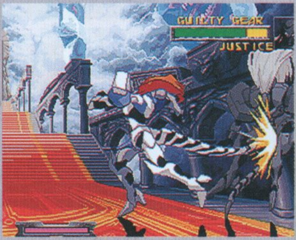
斬り攻撃もかなりリーチがあるので、遠距離用の牽制技にしてもいいだろう。

ジャスティスは、攻めてよし守ってよしのオールラウンド型のキャラクターだが、やはり攻めに回った方がその強さを発揮できる。なかでも、必殺技のインペリアル・レイを絡めた連続技は脅威的。1〜2セットをヒットさせれば、ほぼ相手を気絶させることができる。そこから覚醒技のガンマレイを叩き込めば、その勝利は確定的だ。

逆に相手に飛び込んでこられても、ストライクバックテイルもしくはヴァルキリーアークでたやすく反撃できるため死角はない。どの間合いでもこちらのペースで闘えるのだ。



↑覚醒技のガンマレイが入れば勝利が確定するのは、CPU戦の場合と同じなのだ



↑キック連打だけでこの破壊力。キャラクターによってはハンデがありすぎ!?

使える技はコレ！

●キック



↑リーチの長さとその威力が強力で手に負えない技。遠距離から連打されるだけでツライ

●インペリアルレイ



↑ヘタをすると一発で相手を気絶させられる。ガード後のスキは大きいので要注意

●ガンマレイ



↑圧倒的攻撃力を誇る覚醒技。ヒット後には確実に気絶し、さらに連続技を叩き込める

必殺技一覧

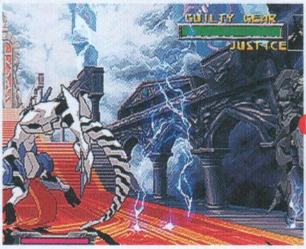
ジャスティス JUSTICE

ストライクバックテイル

←↓↙+×

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	1	×

バク転をしつつ尻尾から雷を垂直に打ち上げる技。地上にいる相手に当てるのは至難で、もっぱら対空用として用いる。半キャラクター分ほど後退しつつ攻撃するので信頼性が高いが、与えるダメージは少なめ。相手の飛び込み攻撃が浅い場合は、双方の攻撃が空振りに終わることもある。



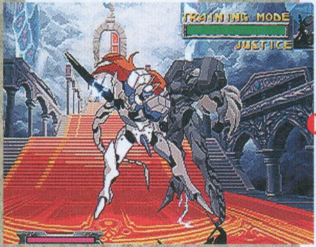


ミカエルソード

←↙↓↘→+△

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	3	×

腕から剣のような突起を出し、大きく弧を描くように水平に振り回しながら、電光を一閃する。技事態のダメージはさほど大きい方ではないが、ヒットすれば相手はダウンするのでそこへ追撃を決めることも可能だ。比較的手軽に連続技に組み込むことができるが、攻撃判定の出るスピードはそれほど速くないので、キャンセルの速度や相手の位置によって連続ヒットしないこともあるので注意。





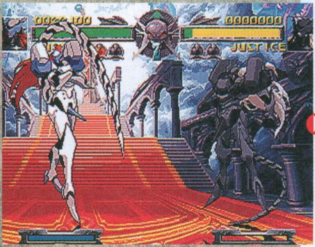


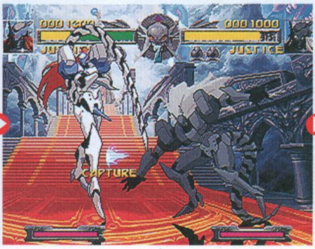
ヴァルキリーアーク

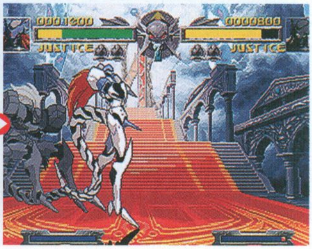
↓↘→+□

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
-	-	×

コマンドを入力すると、尻尾を高く掲げて身体を守るポーズをとる。この姿勢時に相手が上段の打撃技を当てると、それを無効化して後方に投げ捨てる。尻尾を上げた部分でしか攻撃を受け取れないので、地上での攻撃は喰らってしまうことが多い。逆に、相手の空中攻撃に対しては無類の強さを発揮する。相手が技を出さずにいた場合には、技の終了モーションにスキができてしまうのが弱点。







インペリアル レイ

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	19	×

→←↙↓↘→+△

胸部からレーザーを発射し、足もとから頭上まで扇状に放つ必殺技。攻撃力と気絶ダメージは全キャラクターの必殺技の中でもトップクラスを誇る。間合いや相手キャラによってヒット数が大きく変化するのも特徴で、空中の相手に至近距離でめり込むようにヒットすれば恐るべき威力となる。



ダッシュ属性付き必殺技の入力について

CPUのジャスティスがまれに使ってくる技としてダッシュしながらのインペリアルレイがあるが、これを出すのはちょっと難しい。具体的には、→←↙↓↘→→→+△と入力する。つまり、必殺技コマンドにダッシュを重複させればOKだ。かなり素早く入力するとともに、最後の→+△を同時に押さねばならない。他のキャラの必殺技でも、同様のことは一応可能だ。



←これが前方ダッシュしながらのインペリアルレイ。確実に出せれば強力だが、いかんせん難しい

覚醒技 ガンマ レイ

ガード方向	最大ヒット数	キャンセル
立・屈	21	×

体力が1/2以下、もしくはカオスゲージマックスの時←→←→↘↓↙←+○

両肩の射出口を開いた後、極太のレーザーを一気に発射して相手を貫く恐るべき技。ガードの上からでも大量の体力をケズりとることが可能だ。また、まともにヒットすれば相手は必ず気絶するので、ほぼ勝負を決することができる。コマンドが少々難しいのと、発射までのタイムラグが見た目よりも長いのが難点。慣れた相手には技の出がかりを簡単にツブされてしまいやすい。



一撃必殺技 イグゼレイザー

殺界発生中に↓↘→+攻撃ボタン

相手の首元を掴んで一気に上昇し、宇宙空間でその息の根を絶つ。殺界発生のモーションが横に伸びる尻尾でなので、他のキャラクターよりも発動させやすい。また、殺界発生技自体の攻撃力も高い。

殺界発生モーション





判る人には判る秘かな楽しみ……

メタルの小部屋 METAL

Fasterthanbullet
Terrifryingscream
Enragedandfullofanger
He'shalfmanandhalfmachine
[PAINKILLER]/JUDAS PRIEST

ゲームに限らず、登場人物などの固有名詞に元ネタがあることは多い。そしてこのゲームの場合、それはハードロック＆ヘヴィメタルにルーツがある。我と共にいざ行かん、元ネタ探しの旅路へ……。

有名バンドの元ネタ多し。どこまで気付いたかな？

知ってる人間なら見ただけでピンと来るのが、バンド名からの転用だ。必殺技や覚醒技など「強そうな」単語のネタが多いが、これはズバリ狙い通りって感じ。ジャスティスの『ガンマレイ』(※1)、ミリアの『アイアンメイデン』(※2)等のメジャーどころが目立つが、いずれも技の内容にピッタリのネーミングといえるだろう。またミリアのファーストネーム『レイジ』も同名バンドがある。おっと忘れちゃいけないポチョムキンの出身地『ツェップ』は当然『レッド・ツェペリン』から。空中浮遊国家とくれば、バンド名のさらに元ネタのツェペリン号にイメージがつながるってわけなのだ。



←ザトーの技は元ネタがわかりやすい。これもモロ



←アイアンメイデン……か。いわれてみれば、針だし



←かの2人の名を継ぐ男。だから秀才止まり……嘘です

次は曲名。これも主に必殺技名の出所だ。数が多いのでサッと流すとザトーの『ブレイクザロウ』ソルの『オールガンズブレイジング』はJUDAS PRIEST（※3）。クリフの『ソウルサヴァイバー』、ザトーの『ライズアンドフォール』はHELLOWEEN（※5）。ちなみにQUEEN（※4）好きのソルのファーストネームは、そのQUEENの『ノーモア・ミスターバッドガイ』から。これぞ真のファンだ!?

次は人名だが、やはり人物名への転用が多い。カイ・キスクは前出のHELLOWEENの元メンバー、カイ・ハンセンとマイケル・キスクから。アクセル・ロウは最近ごぶさたのGUNS N' ROSES（※6）の暴れん坊アクセル・ローズだ。とまぁこんなカンジだが、まだまだあるんで後は各自で探すべし！

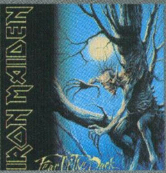


※1 GAMMA RAY

カイ・ハンセンがHELLOWEENを脱退後に興したジャーマンメタルバンド。バンド名『ガンマレイ』は、「地上最強の光線」を意味する。

※2 IRON MAIDEN

ヘヴィメタル創成期より第一線で活躍する超大物バンド。その名の由来は、棺桶状の箱内に無数の釘がとりつけられた中世の拷問器具から。



←近年ではこれが出色！『Fear of the Dark』

※3 JUDAS PRIEST

メタル・ゴッドなる異名を持つ、最古級のメタルバンド。年齢を感じさせない！？アグレッシブなプレイぶりはいまでも健在です。

※4 QUEEN

高い音楽性に多くのファンを持つ、英国が誇るハードロック・バンド。映画『ウェインズ・ワールド』でのリバイバルヒットは記憶に新しい

※5 HELLOWEEN

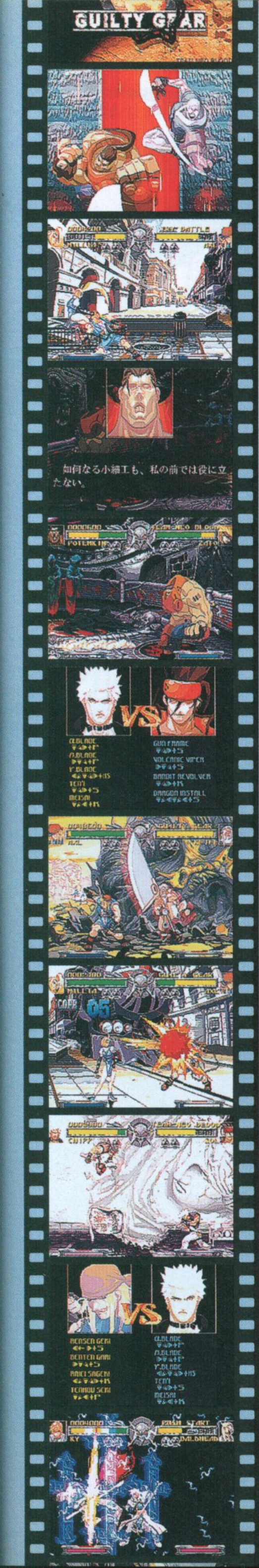
ジャーマンメタルの基礎を打ち立てたバンド。特に日本での人気は高い。90年初期は紆余曲折があったが、近年ますます磨きがかかりつつある。



現GAMMA RAYのカイ在籍の最終作。捨て曲絶無の名盤である

※6 GUNS N' ROSES

ただ1枚のアルバムで一躍スターダムに踊り出て、世界的な名声を手に入れたビッグバンド。ゴシップには事欠かないが、アルバムには事欠く。



第2章

描きおろし イラストギャラリー



このゲームに登場するメインキャラクター達の、普段は見ることのできないプライベートを公開。ほとんどが描き下ろしであるため、本書のこの章以外ではまず見ることができない貴重なイラストばかりだぞ。

GUILTY GEAR

the missing link

SOL-BADGUY



■狩人

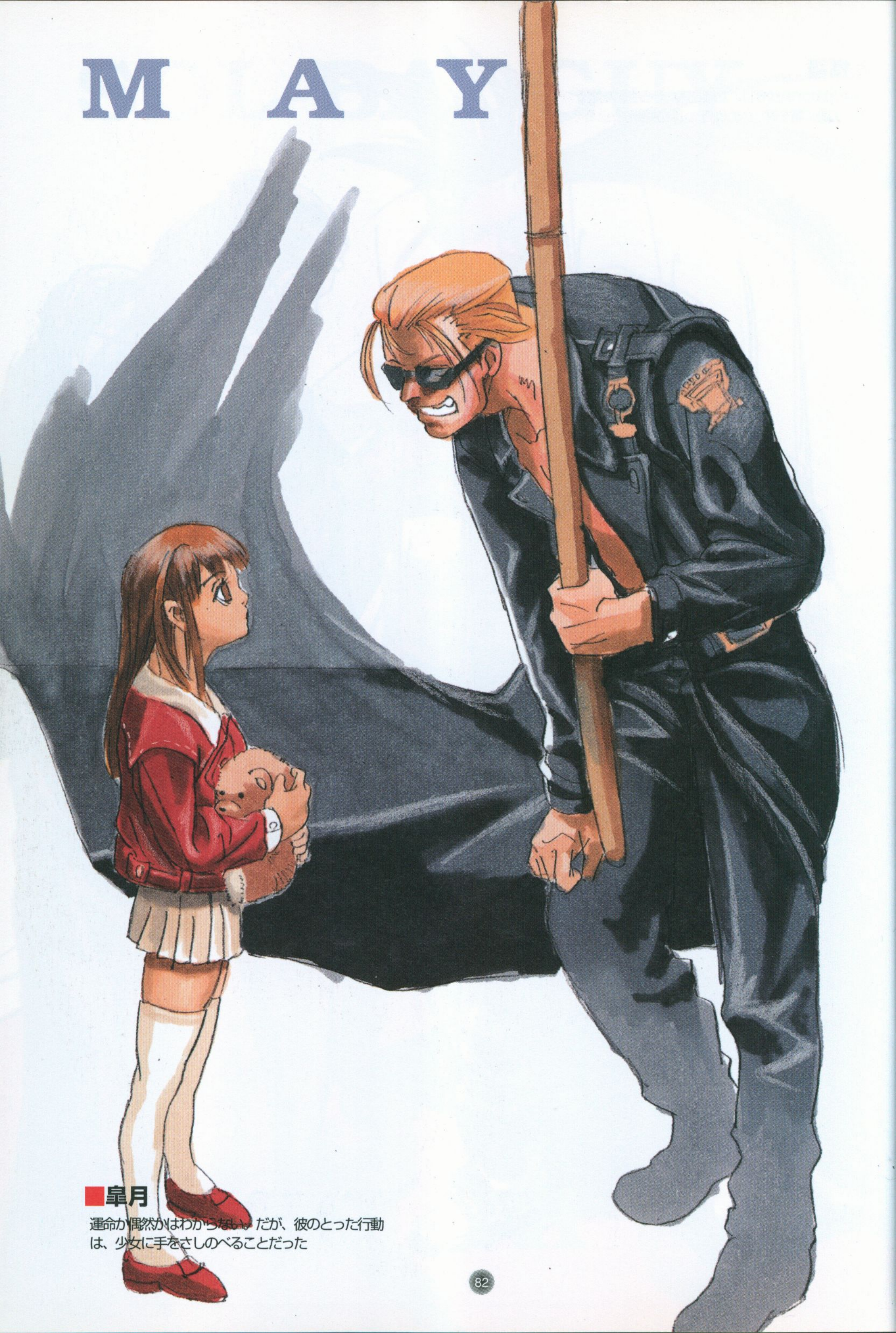
その男は、圧倒的強さを以てなんのためらいもなく、
GEARを狩り続ける。自らに課した贖罪のごとく

■拝領

天才と詠われた少年は、功績と実力から宝剣を賜った。刀身に雷を封じ込めし剣、『封雷剣』を…



M A Y



皐月

運命か偶然かはわからない。だが、彼のとった行動は、少女に手をさしのべることだった

■英雄

一騎当千。斬竜刀を手に、GEARとの戦いに我が身を死地にさらし生き抜いたその姿を人はそう讃える



POTEMKIN

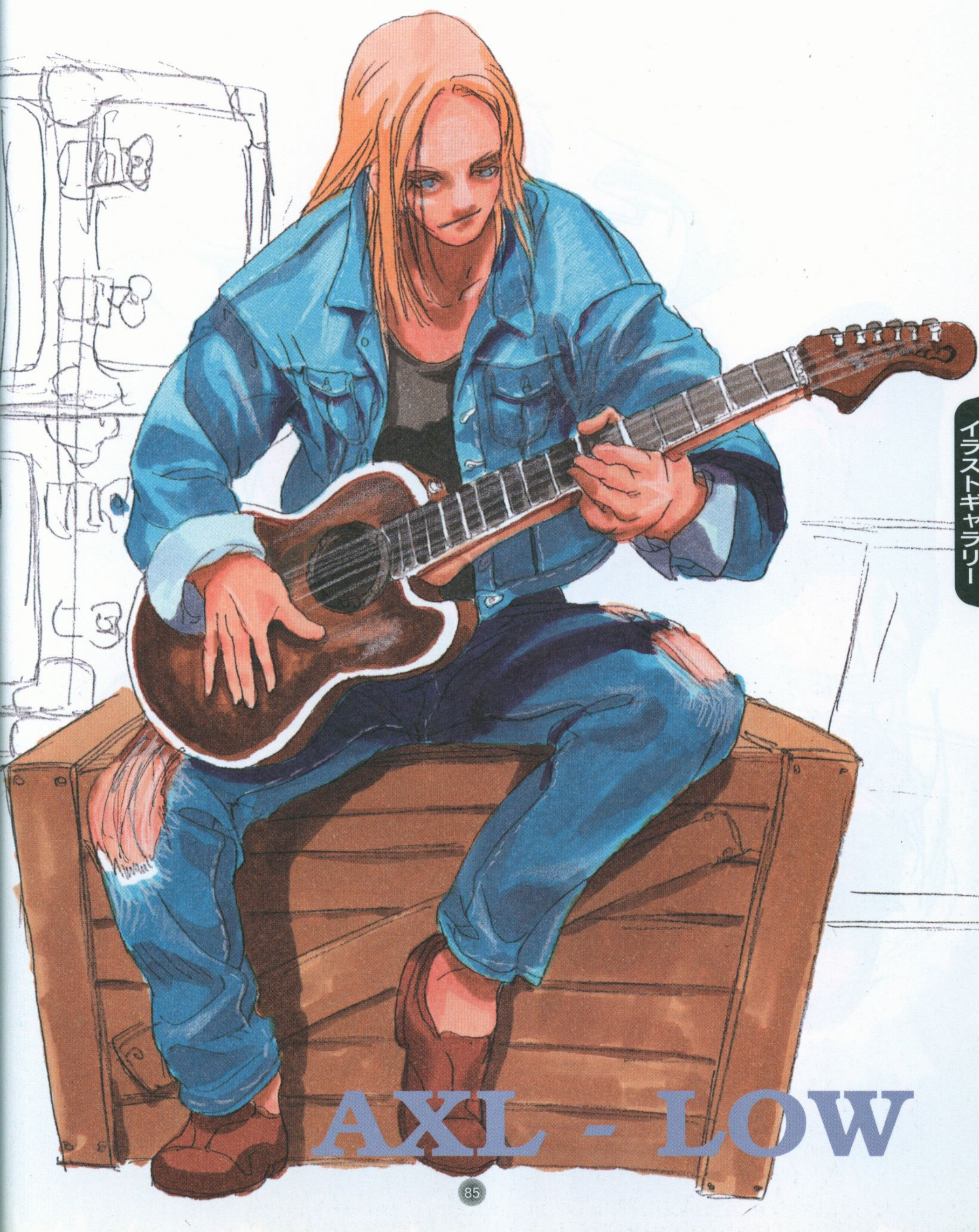


■鉄壁

その体躯は鉄壁を誇り、その拳はボールを掴むためのものだった。空中科学王国ツェップが興るまでは

安泰

抗争も終結させ、平和になった街。争いのなくなった街の片隅で、男はギターを弾き始める



ZATO-1

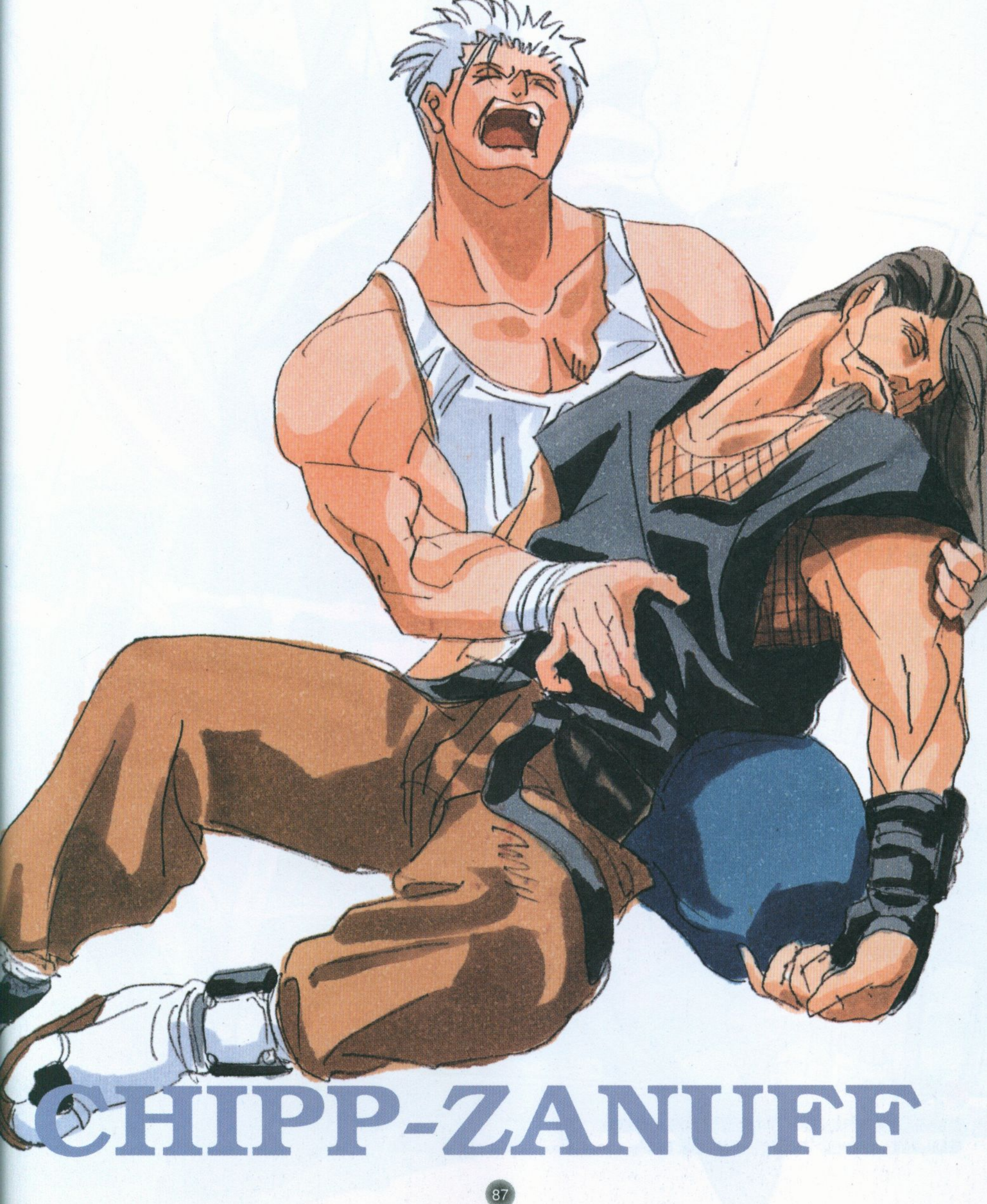


■契約

男は手に入れた。何者にも負けない力を。自らの視界を引き替えにして手に入れた力は、影

■別離

師であり恩人であった人との永遠の別れ。このことは
彼を歪んだ方向へと誘う。師の思いはもう届かない



イラストギャラリー

CHIPP-ZANUFF


NAPALM
WHITE

Dr.BALDHEAD

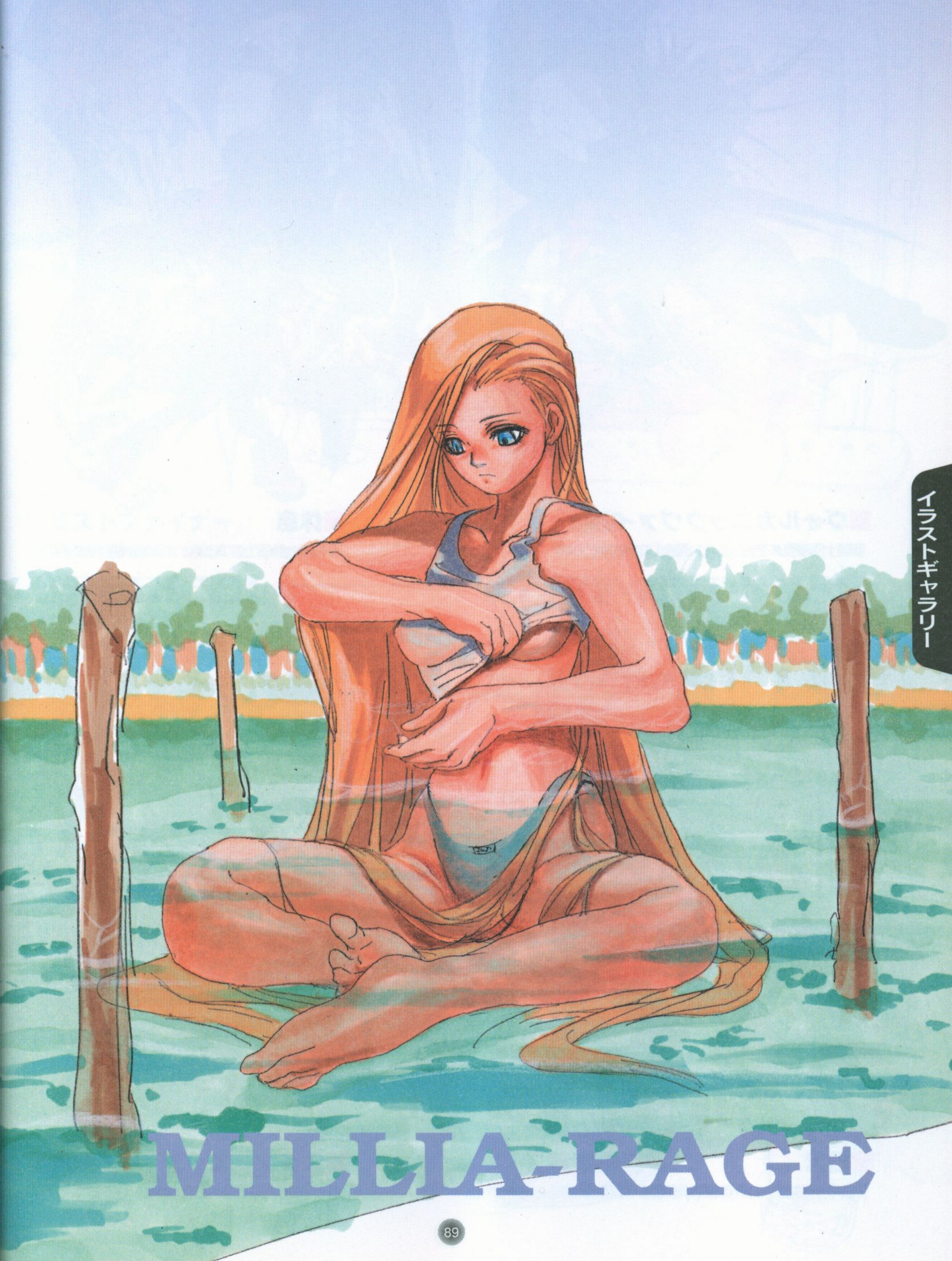


■**笑顔**

彼が名医と言われたのは、手術の腕だけでなく患者を慈しんでいたから。あの事件が起きるまでは…

■髪

髪を使う暗殺者として育てられた彼女。髪の手入れは道具の手入れではなく、女としての身だしなみ



SOL-BADGUY



■ヴォルカニックヴァイパー

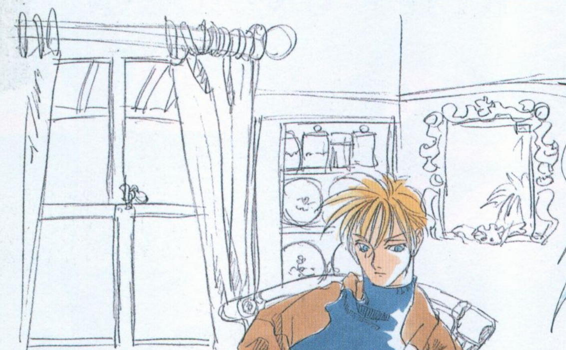
聖騎士団奥義をを元にした、荒々しい炎の技



■休息

休むことも戦士のつとめ。また戦い続けるために

KY-KISKE



■日常

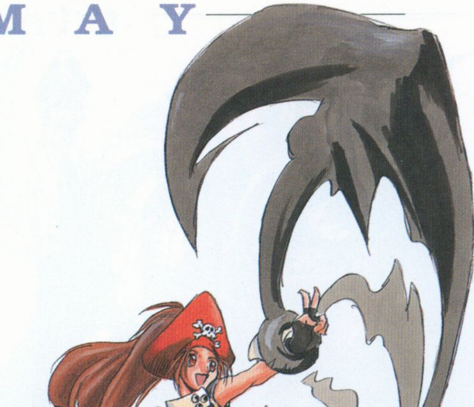
午後の一時には、一杯の紅茶。休日のワンシーン



■スタン　エッジ

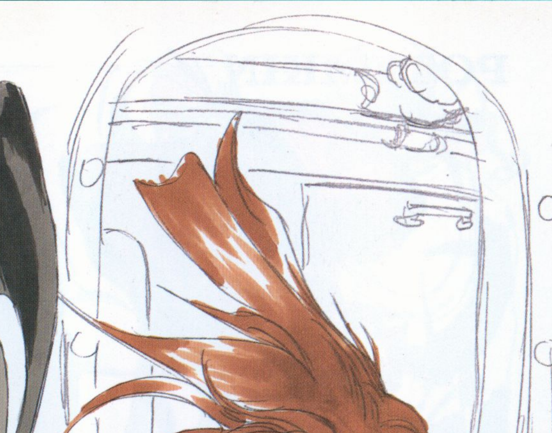
カイのみに許される、必殺の雷撃

MAY



■ミストファイナー

体ほどのイカリを手に、すべてのものを跳ね返す



■思慕

瞳にこめられているのは、あの人への想い

KLIFF-UNDERSN



■忍耐

歴代の英雄でも、耐えられないことがある



■咆哮返し

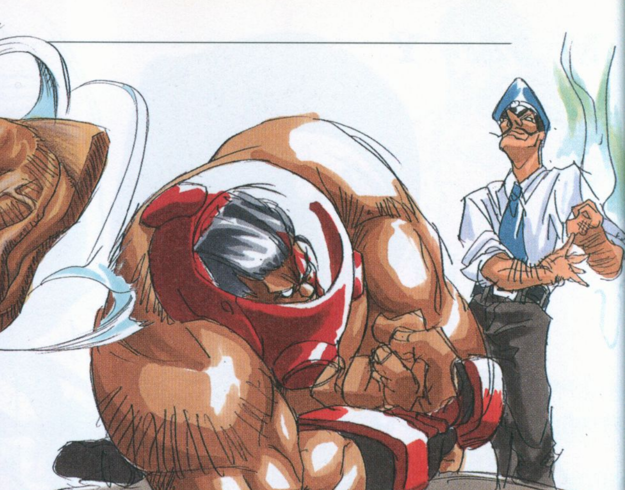
その轟きは、竜の咆哮をも凌ぐ威力を誇る

POTEMKIN



■ギガンティックピストン

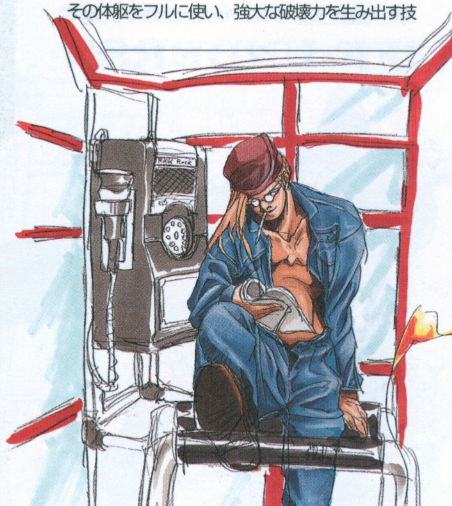
その体躯をフルに使い、強大な破壊力を生み出す技



■師弟

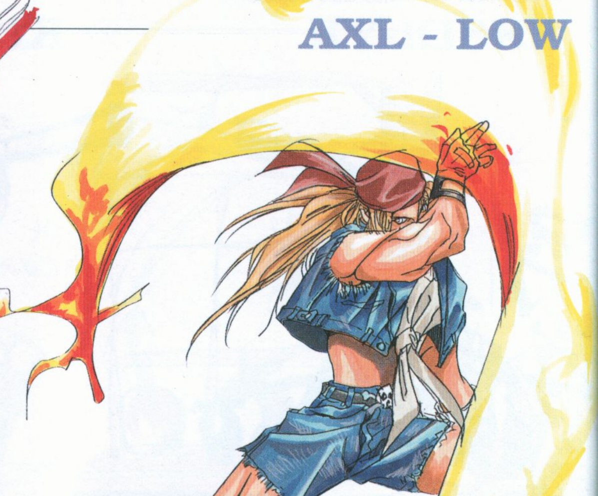
上官であり、師匠でもあり、そして仇でもあった

AXL - LOW



■連絡

かける相手は仲間か、恋人のめぐみちゃんか



■百重鎌焼

炎を纏いし鎖鎌の放つ、攻防一体の技

ZATO-1



■クライムダークネス
影を自在に操り、音もなく相手を殺す必殺の技

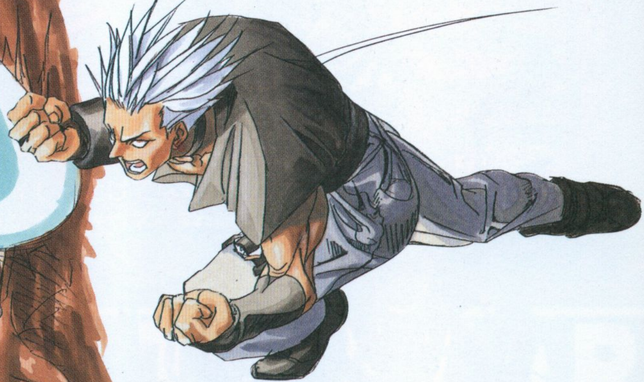


■密約
裏で大統領と結びつくほどの力をもつアサシン組織

CHIPP-ZANUFF



■修業
師により救われた彼は、心身を鍛える日々を始める



■ガンマブレード
その体に闘気を凝縮し、放つ技。使える者は少ない

Dr.BALDHEAD



■マッドオペレーション

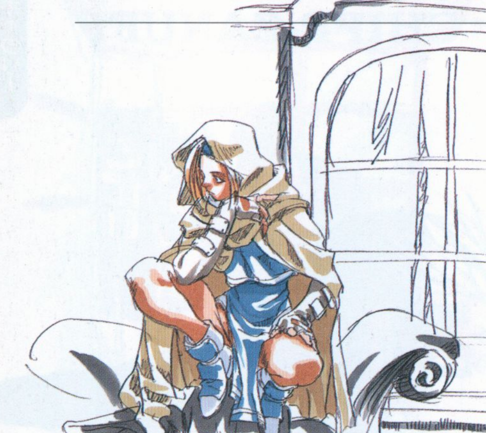
高度な法術に支えられた技も、使い方次第なのか



■徘徊

狂気にとりつかれた彼は、夜な夜な手術をし続ける

MILLIA-RAGE



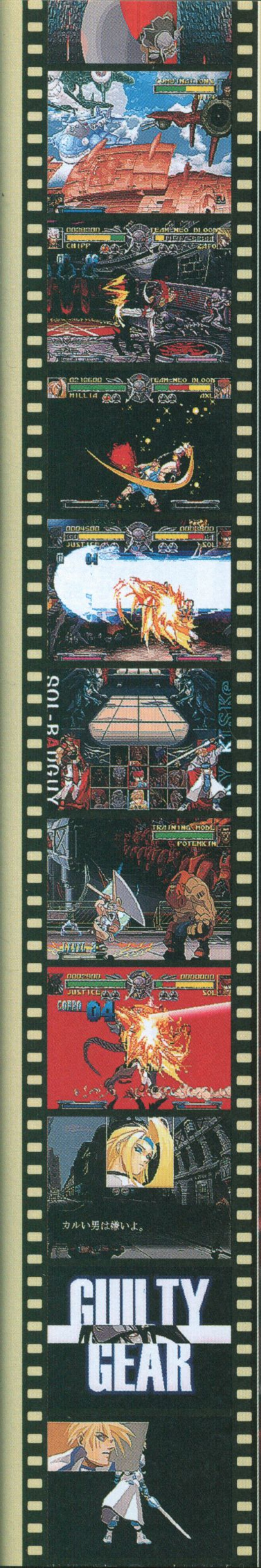
■警戒

終わりのない逃亡の旅。気を抜くことは許されない



■ラストシェイカー

女の象徴たるその髪は、相手を殺す武器にもなる



第3章

世界設定



そのバックストーリーの奥にさらなる謎が秘められたこの作品。ゲームをプレイしただけでは知ることのできない、秘密のヴェールに鋭くメスを突き立て、詳細に至る到密な資料を元に明らかにしていこう。

「ギルティ・ギア」歴史年表

■国際連合

第一次世界大戦後にできた国際連盟が、第二次世界大戦勃発により事実上崩壊したため、国際連合憲章によって設立された国際機関。国際平和と安全の維持、つまり戦争を防止することが第一の目的であり、国連の平和維持機構としての使命。

■GEARプロジェクト

人類が新たなステップへ進化するために研究が始められたプロジェクト。だが、明かされていない魔法科学理論の発見者達が関わっていると言われている。ここまで秘匿するその理由は、国家レベルのそれを遥かに凌いでいるようだ。

西暦	事柄
1945	第二次世界大戦勃発により事実上崩壊した国際連盟の後を受け、国際連合憲章によって設立された国際機関。第二次世界大戦における連合国側の大国によって、戦後の世界処理の機構として設立されたともいえる。
2010	魔法の科学的活用元年。超自然エネルギーの無限活用法を開発。発明者の名前が明かされることはなかった。これにより科学による環境破壊の停止宣言をすると共に、国連の形態が強化されることになる。また、一切の兵器の保有、生産も禁止されることになった。
2014	人類の生態強化計画（通称GEAR計画）に着手。その計画は一般に公表されなかったため、その内容は知られてはいない。
2016	GEAR研究人体実験第一号としてフレデリックが改造される。彼は改造後研究所を逃走、「あの男」をはじめとする所員は全て姿を消し、計画は日の目を見ることなく中止。「人類」でなくなったフレデリックは人間の姿を保つため、GEAR細胞抑制装置を開発。
2073	「あの男」の手により、人類に従順な完全体GEAR（ジャスティス素体）完成。某先進国は独自の技術によりGEARプロジェクトを再開させる。フレデリックは「あの男」のたくらみを知り、GEARと対等に戦える手段として神器「アウトレイジ」を開発する。

■魔法科学論

人類は森羅万象のシステムを解明、それらすべてを扱う手段が理論化された。これによりエネルギー問題が解決され、地球環境を汚染する原因である従来の科学を廃止することが世界規模で決定された。だが、理論発見者は公表されていない。

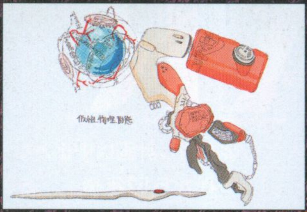
■武装科学王国ツェップ



魔法科学の理論化により、既存の科学を廃することを決めた人類。それに異を唱え、科学復興を掲げた人々が巨大飛行艇に集まって興った国。だが今では、その志も忘れられてしまい、奴隷制度を根幹とした独裁統治が行われている。

■神器アウトレイジ

「ある者」が、人類がGEARと対等に戦うため開発した超兵器。だが、制御不能であったため使われることはなく、その能力を細分化し8つの神器を誕生させた。魔法科学と旧科学文明が融合している兵器だったといわれている。



■日本列島消滅

世界に放たれたGEAR達が最初に起こした行動は、極東にある小さな島国、日本への総攻撃である。自らの本能にしたがって攻撃されたその国は、あえなく地上から消えてしまうことになる。GEAR達をそこまでさせたかは、未だわかっていない。

2074

某先進国はGEARにより他国制圧を計画。だが自らの意識と強大な力を持ったGEAR「ジャスティス」が誕生し、「あの男」の予定どおり、他のGEARはジャスティスの支配下となり、人類に反旗を翻した。同年、GEARの攻撃で日本列島は消滅。これに対し人類は聖騎士団を結成、この先100年に及ぶ聖戦の始まりである。



2099

聖戦の真っ最中、当時6才であったクリフはGEARに襲われているところをフレデリックに助けられる。その時のイメージは、クリフの中に強烈に残り続けることとなる。

2172

ソルがその腕を見込まれ、クリフにスカウトされる。これによりソルは聖騎士団に入団することになる。が、規律の厳しい団員生活に嫌気がさし、組織の宝剣である「封炎剣」を持ち出し脱走する。この時、カイとの邂逅をはたす。

2175

ジャスティスの封印により、長きに渡る聖戦が終結。これにより役目を終えた聖騎士団は解体されることになり、人類に平和が訪れることとなる。

2180

世界に漂い始めた不穏な妖気が察知されるようになる。「ジャスティス復活」と思われるこの事態を重く見た国連は「第二次聖騎士団」を結成すべく、団員選抜のための武道大会を開催する。

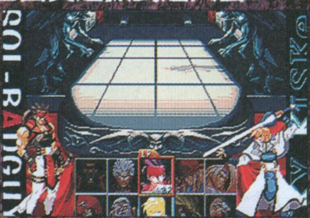
■ジャスティス

かつて、某先進国で造られGEARを率い、人類に戦いを挑んだGEAR。他のGEARと違うのは、自らの意志を持って行動している点である。



■第二次聖騎士団員選抜武道大会

世界中から強力な戦士を集める事を目的とした武道大会。強者を切望するあまりか、優勝者には何でも望みのものを与えると約束された。



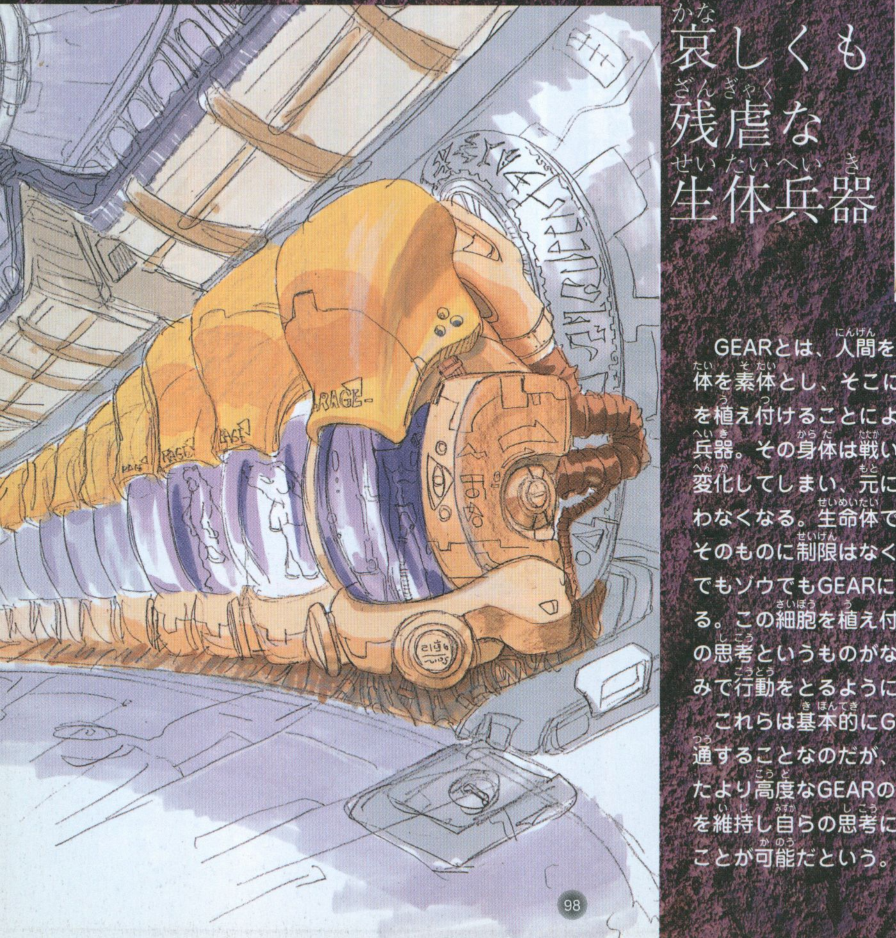
GEAR

GEARについては約100年前まで遡り、西暦2016年。エネルギー問題を克服した人類は、新たなステップへ進むため「生態系強化計画（通称GEAR計画）」を発動した。この計画は本作中「あの男」と称される男を中心に研究が進むが、「GEAR研究人体実験」の第一号としてフレデリックを改造後、「あの男」は研究所を逃走、他の所員も姿を消し計画は中止となる。

それから57年後、「あの男」と某先進国の手により完全体GEAR（ジャスティス素体）が完成。GEAR計画を再開させ、GEARを独占的に軍事利用し、他国を制圧しようとするが、突如自らの意志と強大な力を持ったGEAR「ジャスティス」が誕生。他のGEARを統率し、人類に牙を剥くことになる。



「人類を殺す」ことが存在意義の哀しくも残虐な生体兵器



GEARとは、人間を始めとする生命体を素体とし、そこに「GEAR」細胞を植え付けることにより完成する生体兵器。その身体は戦いに適した身体に変化してしまい、元に戻ることはかなわなくなる。生命体であるならば素体そのものに制限はなく、理論上クジラでもゾウでもGEARにすることができる。この細胞を植え付けられると自らの思考というものがなくなり、本能のみで行動をとるようになってしまう。

これらは基本的にGEARすべてに共通することなのだが、人間を素体としたより高度なGEARの場合は人間の形を維持し自らの思考によって行動することが可能だという。



聖戦

人類という種の生き残りをかけた、異形のものとの戦いの歴史

徒党を組んだGEAR達は、自らの本能のままに日本を中心としたアジアの一部を集中的に攻撃し始めた。その結果、日本列島及び朝鮮半島の一部は地上から完全に消滅してしまう。これを機に人類は「聖騎士団」を結成し、その存亡を欠けGEARとの全面戦争が始まることとなる。これが後に言う「聖戦」である。

約100年続いたこの聖戦、世界各国が戦場となって局地的な戦闘が度々繰り広げられ、何度かの全面対決も行われた。その中でも激戦区となったのが、ロシアを中心としたユーラシア大陸であったといわれている。

ちなみに、GEARとの戦闘によりアメリカの象徴でもある「自由の女神」も破壊されてしまった。このことにより、アメリカ市民はGEARに対する怒りをあらわにしたという。

人類の存亡をかけ、GEARに
対抗すべく、結成された戦闘集団

聖騎士団

突然人類に牙を剥いたGEAR。この事態を重く見た国連は、緊急にGEARに対抗するための組織「聖騎士団」を結成した。全世界規模の組織としては異例的なことであるが、騎士団内部の組織図はあえて細分化されていない。それは昇級欲により、団結に亀裂を生じる事態を少しでも避けたかったためである（もっとも、名誉勲章のようなものは残っていた)。その組織図とは、大まかに団長、隊員、志願兵のわずか3通りにしか分けられていない。

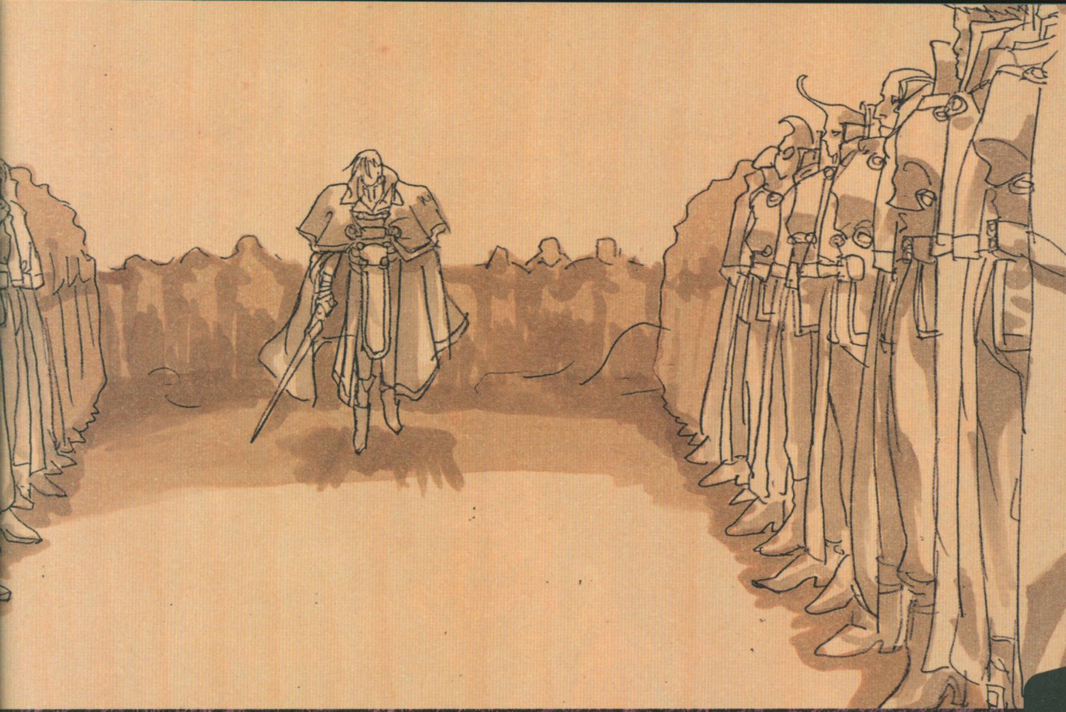


団長

絶大な力をもって騎士団を
統率する
最高位の存在



聖騎士団全軍の指揮、統率を司る最高位の存在。他の兵や隊長達と一線を画す絶大な戦闘能力が絶対の条件であり、経歴、年齢などは一切問われずいかに多くの人心を掴んだかによって自ずと決定されてしまう。歴代の団長達はマスコット的な地位に甘んじることなく、その名に恥じない役割を果たし、多大なカリスマを発揮していたという。



隊長

おのおのの役割を持って戦う実戦部隊

団長とはうって代わり、非常に役割色の強い地位を指す。全7大隊を全てとし、それぞれ「物理攻撃」「法術」「略」「法支援」「救護」の5小隊を治めている。大隊長、小隊長のことをそれぞれ通称として「守護神」「守護天使」などと呼び、各方面への能力別に秀でた者が任されていた。「守護神」は各小隊の役割もおおかたまかなえる個人が席し、「守護天使」は各自特筆した能力においてのみ力を発揮する者を指していた。

物理攻撃	剣や弓などの武器によって、GEARに対し物理的にダメージを与える事ができる戦士系が集う隊。遠・中・近と距離によって分かれている。
法術	法力によって攻撃に集中する、あくまでも攻撃班。法の属性別にそれぞれ班が分かれている。
略	GEARとの戦いは、基本的に全面衝突なのだが、戦況を見て、各隊に適切な指示を送るための統率部隊。
法支援	法力によって攻撃や防御、回復などの援護を任されている部隊。また空中戦時の浮遊陣などで多人数をサポートしていたのも彼らである。
救護	戦闘で負傷した兵士達を介護し、蘇生措置（とはいえ、死亡させた者を生き返らせることは不可能）などをまかなっている部隊

志願兵

世界の平和を願い、戦に身を投じた者達

読んで字のごとく、GEARと戦うために自ら志願した兵達のこと。団長、隊員以外は全て志願兵となる。彼らは戦闘能力の優劣を問わず、各隊の属性に適した位置に自由参加となっていた。主戦力となる各隊が小規模であるのには、GEAR側組織図の元に行動しておらず猪突猛進型であったため、基本的に戦力の分散を諮る必要がないので、単体で勝負にならない志願兵達は、各隊の元で遊軍として助力していた。

神器

多くの謎を秘めた、未知の武具

ソルやカイが炎撃や電撃を何度も、そして高出力の技を多用できるのはその手にもつ武器が「神器」だからである。「封炎剣」「封雷剣」は、本来人間の持っている法力をより戦闘的なものに変換し、増幅発生させる法力補助兵器なのである。これらは聖戦中に発見され、「封炎剣」「封雷剣」「閃牙」「絶扇」「益篤」「湖上白」の6つが国際連合の所有物となっている。もともとこの神器は、人類がGEARと対等に闘う手段として開発された神器「アウトレイジ」であった。強大な力を持っていたが、それゆえ制御も難しく、対GEAR兵器として有用ではなかったらしい。そこで「アウトレイジ」の能力を細分化し、8つの神器を誕生させたようた。GEAR誕生とほぼ同時期ではないかとされているが、真相を知る者はいない。このように多くの謎を秘めた未知の武具であるがゆえに神聖化され、神器と呼ばれるようになった。



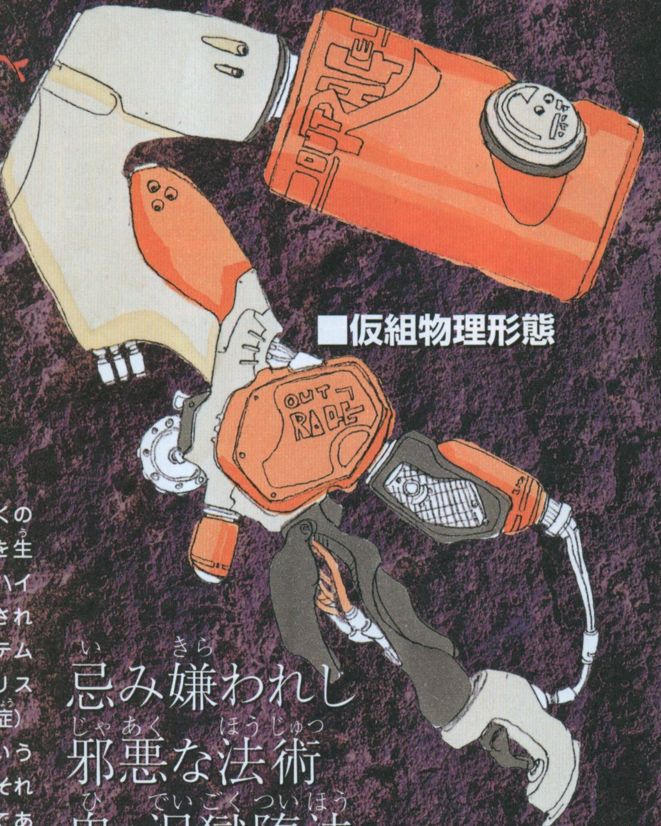
←共に聖戦を生き抜いてきたソルとカイ。その手に持つ神器は強力無比の武器だが、おいそれと誰もが使えるわけではない。並の人間に神器を乱用することは不可能であるからだ。2人が強いのは神器を持っているからではなく、神器を制御できるほどの腕であることを忘れてはならない。



神器アウトレイジ

■実用形態





■仮組物理形態

禁呪

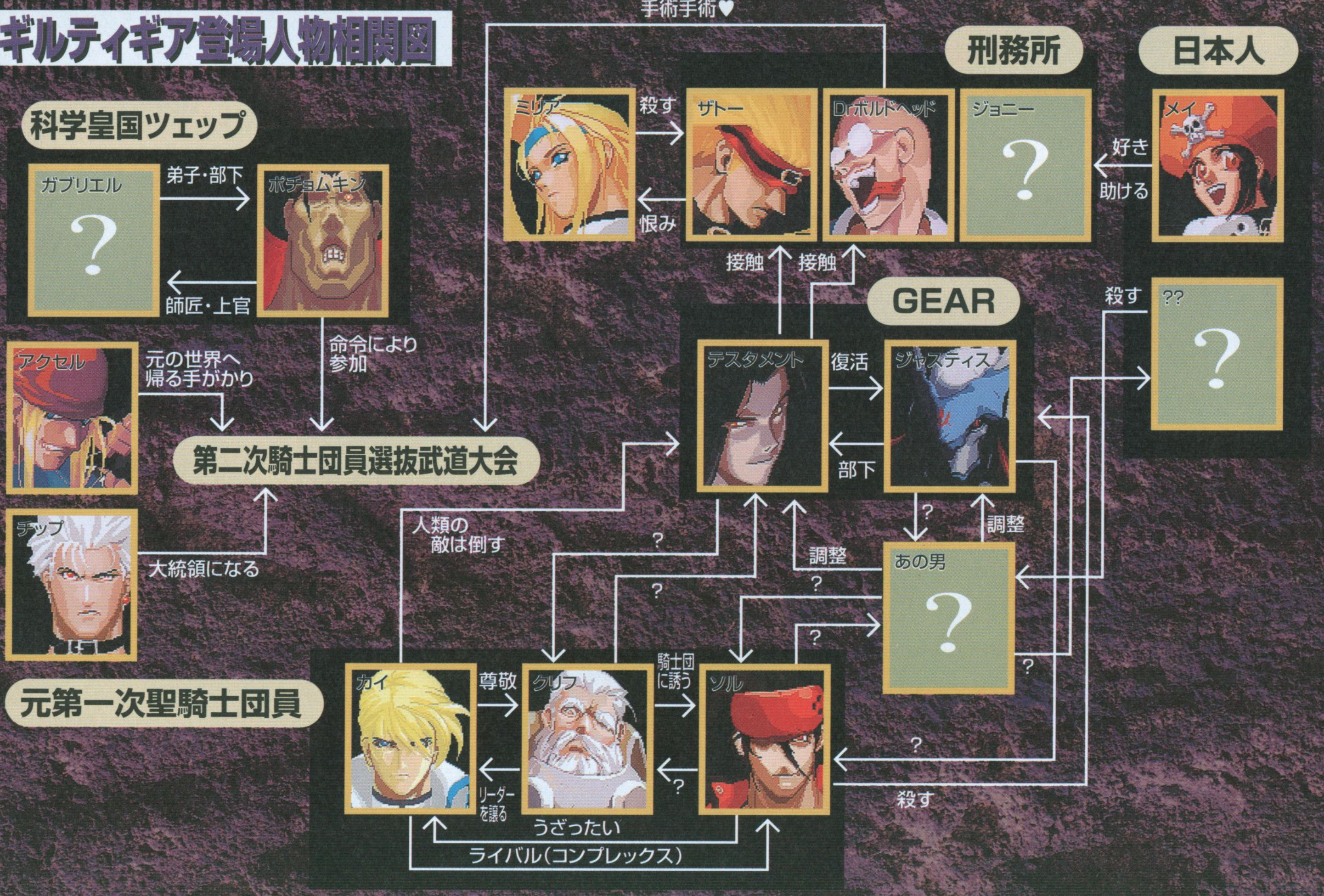
忌み嫌われし 邪悪な法術 卑・泥獄堕法

魔法科学論の進歩によって、多くの法術が生み出された。だが法術を生み出すにあたり、想像もしえないハイスキルを簡単に得る法術も発見された。時の学者達はそれらを「システムが未完成のため、術者に対するリスク（ウィルス性の被害発生や後遺症）が起こる確率が非常に高い」という理由から封印することを決めた。それが卑・泥獄堕法、通称「禁呪」である。ザトーが過去に使用したのは第5法「蝕精影陣」で、「影を自在に操る力」を手に入れたが、代償に視力を失ってしまった。この「視力を失う」ことは力を得る代償ということになっているが、昔の学者が使用を禁じる為にプログラム起動のパスコードとして「視界の遮断」を選んでいたためである。またミリアの武器の「髪」も卑・泥獄堕法第6法「アングラ」により付加された力である。



↑ミリアがいかにして禁呪を身につけたか、そしてどんなアフターリスクが働いたかは不明である

ギルティギア登場人物相関図





第4章

ゲームシステム解説



ギルティ・ギアの操作方法から、その特有のシステムについて全て紹介するのがこの章だ。普通に遊びたい初心者から、より高度なプレイをめざすマニアの要望にまで応えられる内容になっているぞ。遊んでいて「あれっ？」と思ったらここを開こう。

ゲームシステム解説

ここではゲームを遊ぶうえで必要となる基本システムを紹介していこう。主な部分は既存の2D格闘とそれほど大差はないが、このゲーム固有のシステムも数多い。これらの特殊なルールや操作を理解しているかどうかで、2P戦やCPU戦の楽しみ方も大幅に変わってくる。マニュアルに記載されていない事柄もあるので、ここでしっかりチェックしておこう。

プレイ画面の見方について

プレイ中の画面上には闘っているキャラクターたちの他にも、様々な情報が表示されている。それぞれが重要な役割をはたしているので、まずはこれらの意味をキチンと理解しておく必要がある。対戦格闘ではおなじみの体力ゲージやタイマーの他に、注目すべきは下段にあるカオスゲージとチャージレベルだ。対戦時にはこのゲージの溜まり具合が大きな意味を持つので、常にチェックするようにしておこう。

体力ゲージ

プレイヤーキャラの残り体力を表示。ゲージ1本は体力の1/2相当で、1/2以上を緑、それ以下を黄色と、重ねて表している。

得点

対CPU戦ではそれまでのステージ累計、2P戦ではそのステージでのスコアが表示される。2P戦いコンティニューで累積される。

タイマー

試合の残り時間を、アナログ時計式のタイマーで表示する。残り時間が10秒を切ると、下側に数字でカウントダウンが始まる。



勝ちマーク

勝利したラウンド数を表示する。試合は常に2本先取なので、このマークが2つ点灯した側が試合の勝者となるのだ。あまり発生しないケースだが、時間切れなどで引き分けになるとマークはそのままで再試合となる。

チャージレベル

各キャラクターに固有のチャージ技（各キャラクター紹介を参照）のレベルを表示する。チャージを続けると黄色の棒グラフが増加していき、これが伸びきるとレベルが1つ上がる。レベルの最大値は3で、これ以上は上昇しない。この表示はチャージ時にしか出てこないので、現在のチャージレベルを知りたいときは再びチャージするかチャージ技を出すしかない。

カオスゲージ

技を相手に当てたり、相手の技をガードすることで増加していくゲージ。このゲージが最大になると、体力が1/2以上でも覚醒技が使用可能となるのだ。ただしこの状態で覚醒技を使用すると、ゲージは0に戻ってしまう。これ以外にも、フォルトレスディフェンス(108ページ参照）や、隠し要素のGAMBLE(112ページ参照）でもゲージを消費する。

キャラクターの操作方法について

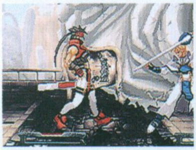
このゲームの操作系はいわゆる2D型の対戦格闘に準拠しているので、慣れた人はすぐ馴染めるはずだ。ただこのゲームにはさまざまな要素が盛り込まれていて、これに関係した特殊操作が数多く存在する。これらをマスターすることが本作を楽しむ第一歩となるので、対戦格闘慣れした人も一応すべての項目に目を通すことをオススメする（コマンドはすべて右向きのときのもので、向きが変わると左右が逆になります）。

基本操作

前進

→を入力

相手のいる方向にゆっくり歩く。移動速度はキャラごとに異なっている。また、前進中は敵の攻撃をガードすることができない。



←前進は常に立ったまま。しゃがみ状態のまま前進できるキャラはいない

後退

←を入力

相手のいる方向と逆方向へあとずさる。下段以外の攻撃をされた場合には、自動的にガード状態になってくれるのだ。



←どのキャラも前進スピードより後退スピードの方が遅くなっているのだ

しゃがみ

下要素（↙↓↘）を入力

その場で停止して、しゃがみ動作をする。姿勢が低いので、ごく一部の攻撃が当たりにくくなる場合もある。しゃがみ移動は不可。



←この状態で攻撃ボタンを押せば、しゃがみ攻撃を繰り出すことが可能だ

ジャンプ

上要素（↖↑↗）を入力

空中へ飛び上がる。ジャンプの軌道やスピードは、キャラごとで違う。全キャラ共通で、再度飛び上がる2段ジャンプが可能だ。



←チップのみ例外的に、空中で3回連続してジャンプが可能なのだ

各種通常攻撃

各攻撃に対応したボタン／→+□ボタンを入力

○／△／□／×のいずれかのボタンを押すことで、それぞれ割り振られた攻撃を繰り出せる。○は大斬り、△は斬り、□は肉弾攻撃（パンチ）、×はキックに対応。斬り攻撃は近距離と遠距離の2種類がある。また、→+□を入力すると肉弾ヘヴィ攻撃を出すことができる。



←技の特性はキャラごとでまちまちなので、各キャラ紹介ページを参考に



→+□攻撃には、特別な能力（しゃがみガード不可など）が多い

ガード

敵の攻撃時に←or↙or↖

相手の打撃攻撃のダメージを受けないガード状態を取る。ただし必殺技などは、ガード状態でも体力をすこし削られてしまう。



←ガードは空中でも可能。どの状態でどの技がガードできるかは技により異なる

挑発/空中で振り向く

L1を入力

地上でL1を押すと、キャラごとに特有のポーズで相手を挑発。この間は無防備。空中でL1だと、現在の向きと逆方向に振り向く。

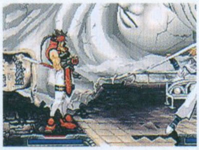


←挑発中はなにもできない。相手に余裕を見せつけたいときに使うべし

敬意を払う

R1を入力

相手に対して敬意のポーズを取る。こちらは挑発と違い、任意の技で中断が可能。敬意→敬意といったキャンセルもできる。



←キャラの個性に合わせた台詞回しが面白い。全キャラ聞いてみよう

特殊操作

ダッシュ

素早く→→を入力

相手方向に走りながら素早く近づいていく。カオスゲージがMAXの時は、ダッシュを続けて加速することでダッシュ攻撃に変化するのだ。



←ポチョムキンとクリフの2キャラにはダッシュ能力はないのだ

バックステップ

素早く←←を入力

相手とは逆方向に、素早く飛びのく。ダッシュと違って押し続けても効果は持続しないので、繰り返したいなら再入力の必要がある。

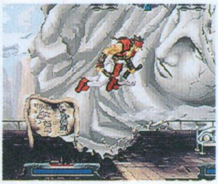


←クリフのみ、バックステップがない。かわりに避け動作になる

空中ダッシュ

空中で→→or←←

空中で素早くダッシュする。前方へも後方へも特に差はない。通常は1回のみだが、例外的にジャスティスだけは3回連続で空中ダッシュが可能だ。

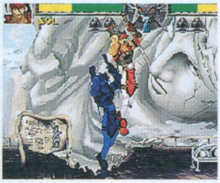


←ポチョムキンのみ、前後共に空中ダッシュができないのだ

ハイジャンプ

素早く↓の後↖↑↗

通常のジャンプよりも高速かつ高い軌道でジャンプする。ハイジャンプ中は2段ジャンプすることができないので使いどころは限られる。



←これを使えば画面の端から端まで飛んでいくことも可能なのだ

接触技

相手の近くで→＋○

相手の体をつかんで投げ飛ばしてダメージを与えるといった、いわゆる投げ技。入力は→＋○の他に、←＋○でも認められるが、投げる方向は変わらない。



←投げの間合いはキャラで異なるがかなり近づかないと入らない

ダウン復帰

ダウン態勢になってから、一定時間内で↑＋攻撃ボタン

ダウンする属性をもつ技を喰らったときに、空中で姿勢を立て直す。これにより相手の追撃を未然に防ぐことが可能だ。



←ボタンを連打せず1度だけ押せば、その後に様々な行動が可能だ

フォルトレスディフェンス

相手の攻撃をガード時にR1（カオスゲージを消費）

通常ガードでは体力を削られていく必殺技を完全に防御するテクニック。ただし、必殺技をガードしたぶんだけカオスゲージが減少する。



←R1を押し続けるとゲージが増えない。ゲージが0になったら放せ

各種必殺技

各キャラクターに固有の必殺技コマンドを入力

それぞれのキャラクターで異なる、特定の入力で繰り出せる特殊な攻撃。技の能力はそれぞれでまったく異なるので、各キャラの紹介を参考に。



←通常技より威力が大きい場合が多い。必殺技修得が勝利への近道

覚醒技

キャラクター固有の覚醒技コマンドを入力（カオスゲージMAXor体力1/2以下で）

必殺技を上回る能力を持つ技。コマンドが複雑なので、素早く正確に入力する必要がある。基本的には1キャラ1つだが例外もある。



←ソルも例外のうちの1人で、2つの覚醒技を持っているのだ

秘界発生／一撃必殺技＆一撃必殺技の回避

このゲームの目玉といえるシステムの1つが、この殺界システム。一連の入力が成功すると1発で試合に勝てるというものだ。相手側も途中で防御のチャンスがある。

殺界の発生

□+×を入力／相手の攻撃(キャラごとに異なる)をヒット寸前でガード

□+×で出る「殺界モーション」を相手にヒット／ガードさせるか、斬り／大斬りを寸前でガードすると殺界状態に入る。



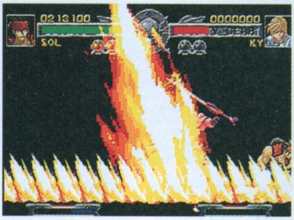
←殺界モーションもキャラにより差があり使いやすさが異なる

殺界を発生させた側

一撃必殺技

↓↘→＋攻撃ボタン

相手が回避コマンドを入力せず、こちらのコマンドが成功した場合は、各キャラ固有の一撃必殺技が繰り出す。これが出れば、どんな場合にも無条件で勝利となる。



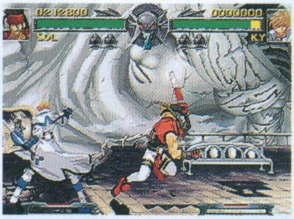
↑それまでのラウンドの勝敗も無視して、これ1発で決着がついてしまうのだ

殺界を発生された側

一撃必殺技の回避

↓↙←＋攻撃ボタン

コマンド入力に成功すれば、相手が繰り出してきた殺界を無効化できる。ただし入力が遅れると、一撃必殺技を繰り出されて一撃で負けてしまうことになる。



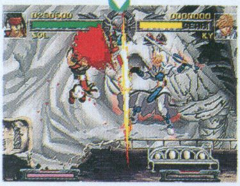
↑殺界を無効化すると、相手キャラがダッシュしてきて通りすぎる

ダストアタック

全キャラ共通のダストアタック（△+○）を相手にヒットさせることで、相手をきりもみ状態で宙に吹き飛ばせるというシステム。この状態で↑(↖や↗は不可）を入力すると、自動的に吹き飛んだ相手を追いかけるチェイスジャンプ状態になり、空中で連続技を決めるチャンスとなるのだ。一部のキャラは、ダストアタックを連続技に組み込むことができる。



←ダストアタックを相手に当てて、すぐ↑を入力



←するとすぐさまジャンプして追撃が可能となる

チャージアタック

特定のコマンド入力でゲージをためると、そのキャラが持つ必殺技の1つが1回かぎりパワーアップする。チャージ可能な技はキャラごと決められている。詳しくは各キャラの紹介ページを参照のこと。



↑チャージ時は無防備だが、動作はすぐ中断可能。下段にゲージが表示される

デッドアングルアタック

ガード状態の時に必殺技／覚醒技を素早く入力することで即反撃する、いわゆるガードキャンセルのこと。どの必殺技でも可能だが、かならずしも相手に反撃が当たるワケではないので注意。



↑出した技が相手に届かなければ意味はない。どの技を出すかが重要なのだ

相殺

自分と相手の攻撃判定が互いにぶつかり合ったとき、両者の攻撃が打ち消し合うシステムのこと。状態は通常技でキャンセル可能なので、他の技や必殺技を続けて出すこともできる。



←中間距離で牽制しあっている時などには、こうした相殺状態が発生することがしばしばある

各種キャンセル技について

「キャンセル」とは一般に、通常技の戻りモーションを飛ばすことで連続的に技を決めるシステムを指すが、このゲームにはさまざまな形のキャンセル技が存在する。そのうちの主要なものをここにまとめてみた。こうしたキャンセル技は、対戦時の駆け引きには不可欠な要素なので、これらをマスターしていくことこそが、より高度な戦いを堪能するための第一歩だ。

■ガドリングコンビネーション

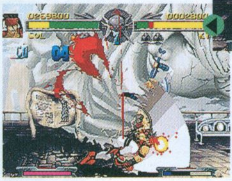
もっともお手軽で、即戦力に組み込みたいのがこのガドリングコンビネーション。簡単に言えば、特定のボタンの流れを順序よく押していくことで、通常技がキャンセルされて連続技が成立するというシステムだ。基本的にはパンチ→キック→斬り→大斬りといった、威力の弱い方から高い方へつながる。この組み合わせはキャラごとでまったく異なり、中には逆方向へつながるケースもある。可能な組み合わせは数限りないので、プレイヤーの創意工夫がもっとも発揮されるシステムだ。



←ソルの場合は立ちパンチを起点にして、さらに……



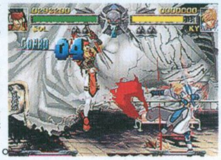
↑斬りを出せば見事連続ヒット。そしてここから……



←大斬りの2ヒットが追加。やり方ではまだまだ入るぞ

■ジャンプキャンセル

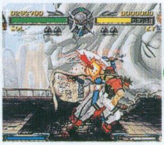
通常技をヒット／ガードさせたあとジャンプすることでもキャンセルが可能。キャラによっては連続技にも応用できる。



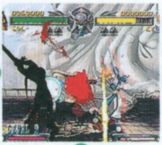
←相手はのけ反ったままだが、自分は空中だ

■チャージキャンセル

通常技を、チャージ技(109ページ参照) で強引にキャンセルしてしまうという技。チャージ技の後は自由に動けるようになるので、応用範囲は広い。かなりの高等テクニックだが狙う価値は充分にある。



→大斬りがヒット。その後チャージ



←この状態をほんの一瞬だけでストップ



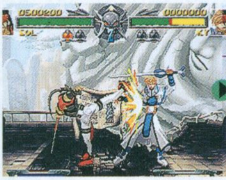
←こちらは動けるが相手はのけぞり状態



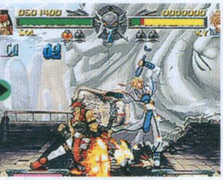
→これでキャンセル成立するのだ

■必殺技キャンセル

一般的な２Ｄ格闘でおなじみのテクニックで、通常技のヒット時に必殺技を入力することでキャンセルし、連続技にするというもの。ちなみに本作では、ほとんどの通常技が必殺技キャンセル可能なのだ。



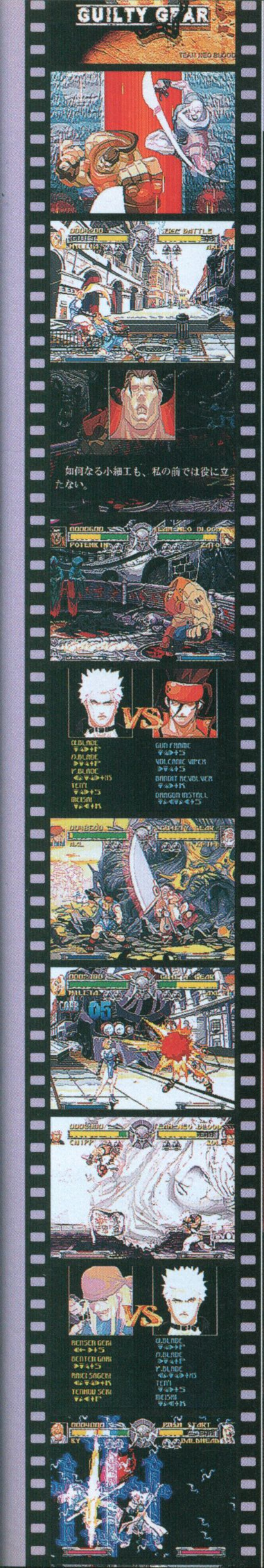
↑キックをヒットさせ、そのモーション中に続いて必殺技を入力しよう



↑これでキャンセル成立。当たるかどうかは間合いが重要なので出す必殺技には注意

連続技によるダメージ修正について

連続技が主体の2D格闘では、ヒット数が伸びていくと一発一発で与えるダメージが減少していくことが多い。つまり1ヒット目の斬りと6ヒット目の斬りとでは、前者の方がずっとダメージが大きいというワケだ。このゲームにもそのシステムは採用されているが、内部の作りを除いてみるとかなり風変わり。なんとキャラごとで連続技のダメージ補正値が異なっている。大半のキャラクターは約5～6ヒットでダメージが1/2程度に減る。やや優遇されているのがミリア、カイ、チップなどで、ダメージの減衰率が他より低めだ。妙なキャラとしてはボルドヘッドが筆頭で、2ヒット目は約1/3、3ヒット目は1ヒット目と同じ、4ヒット目は1/2……という具合にバラバラ。またチップは15ヒット目のみダメージ補正が0に戻り、大ダメージを与えられる。



第5章

ノーマルモード［対CPU］攻略



さてこの章では、コンピュータが操るキャラと連続で戦っていく「ノーマルモード」の攻略法を伝授しよう。CPU戦とはいえ難易度はけっこう高めなので、ナメてかかると痛い目を見るぞ。CPUのキャラの特性に合わせた戦略で挑め！

GUILTY GEAR
the missing link

CPUキャラクター別 対CPU攻略法

このゲームの対CPU戦は、ハッキリいって手強い。特に後半になるとラッシュが激しく、突き崩すのが難しいのだ。だが、基本的にはどのキャラクターもそれぞれ固有のパターンで動いているので、それを見切れば勝てる。ここではその対抗策をお教えしよう。

CPU戦に関する基本的な要素について

❶ ステージによる難易度の上昇

もっとも気をつけたいのが、CPU戦ではステージ毎に難易度が上昇していくという点。このゲームではこの難易度UPが極端で、後半ステージにいくほどに手強さが増していく。したがって同じキャラクターでもステージ1とステージ9とではまったく別物と考えておいたほうがいいだろう。体感的には3ステージごとにランクが上昇していく傾向にあって、後半のキャラクターほど的確な攻撃をしてくる。また後半では殺界を狙ってくることもあるので、こちらもそれに合わせて、徐々に気を引き締めていこう。



ステージ1～3

序盤のキャラクターはガードがアマく連続技もよく決まる。殺界もかなり入りやすい。



ステージ4～6

そろそろ殺界が決まりづらくなってくる。ガードはそれほど堅くはないが油断は禁物。



ステージ7～9

こちらの飛び込みに反応して的確に対空技を出してくる。相手の殺界に注意！



ステージ10～11

最後の2人はクセが強く、対処法を知らないと苦戦する。特にジャスティスは悪夢だ。

❷ キャラクターの登場順について

CPU戦は、選択できる10人から同キャラ戦を除いた9試合と、対テスタメント戦、対ジャスティス戦という順番で行われていく。このうち前半の9試合のうち、1～8人目についてはランダムに決定されるようになっている。苦手なキャラクターが後半で出てくる可能性は常にあるのでちゃんと全キャラクターに対処できるようになっておく必要があるだろう。また、9人目に登場するキャラクターだけは、選択したプレイヤーキャラによって決まっている。この9人目はストーリー的に因縁のある対決が多くなっているので、本書の「世界設定」を読めばより楽しめるぞ。勝ちゼリフにも注目してみよう！

● ステージ9に登場するキャラクターの対応表

使用キャラ	登場キャラ
ソル	カイ
カイ	ソル
メイ	アクセル
アクセル	メイ
チップ	カイ
クリフ	ポチョムキン
ポチョムキン	ボルドヘッド
ボルドヘッド	ポチョムキン
ミリア	ザトー
ザトー	ミリア

はみだしワンポイントテクニック

ここでは、他で触れられなかったちょっとしたテクニックを紹介しよう。これらの技はCPU戦ではもちろん、対人戦で活用することも可能だ。知っているとよりラクに戦いを進められるので、ぜひとも活用してみてほしい。

● "CRASH"状態の連続技を狙う

ダッシュスピードがのった状態で攻撃がヒットすると、画面が赤くフラッシュして「CRASH」が表示される。この時は、与えるダメージが最大で+50%になるのだ。さらに技を上手くつなぐことで、「CRASH」状態を維持することも可能。これを活かせば、大ダメージを与える連続技になるというわけ。また、ダッシュ加速で慣性がつき連続技が成立しやすくなるという特典もある。ダッシュ可能なキャラクターは、積極的に狙ってみるとよいだろう。

● "GAMBLE"について

特にCPU戦で、CPUがときおり使ってくる技。相手の攻撃をガードした後すぐに反撃する、デッドアングルアタックの簡易版のような技だ。入力はガード時に→+×で出るが、カオスゲージが溜まっている必要がある。



CPU BATTLE
VS. ソル-バッドガイ SOL-BADGUY

怒涛のラッシュに気圧されるな!

通常キャラクター10人の中でもアグレッシブな部類に入るソル。特にガード崩しがうまく、しゃがみガードー辺倒ではすぐ負けてしまう。いかに要所でうまく反撃できるかが勝負になってくるキャラだ。

CPUソルの基本戦術

❶ 常に接近戦を挑んでくる攻撃型

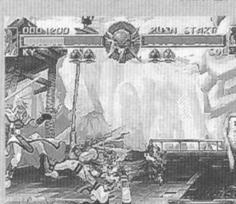
飛び道具のガンフレイムで牽制してくることもあるが、基本的には接近戦を好む肉弾タイプ。技の連携も隙が小さく、接近戦で割り込もうと思っても簡単に潰されてしまうことが多い。連続技の威力も高いので、かなりやっかいだ。



←無理に反撃しようとすると手痛い連続技を喰らいかねない。ガードを重視していこう

❷ 中段技による撹乱戦法

中間距離に離れても、ソルはすぐさま様々な手段で密着してこようとするのだ。その時に使ってくるのがダッシュキックや必殺技のライオットスタンプだ。特に後者はしゃがみガード不可なので要注意。これをガードができないと、すぐ連続技を決められてしまう。ガードは可能なのだが、ガード後にしっかり反撃できないと、ソルの攻めはそのまま続いてしまうのだ。





↑ダッシュキックはとにかく攻撃発生が速いので、つい喰らってしまいがち

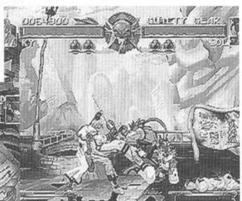
←三角飛びからの蹴り技であるライオットスタンプは中段。立ちガードだ

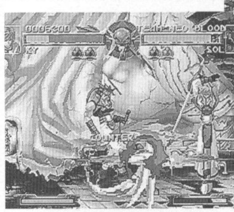
ここを攻めろ! ～その1～

猛烈な攻めに割り込むには

接近戦でのラッシュを食い止めないと、厳しい試合展開になる。ソルは下段技を使ってこないことが多いので、立ちガードに徹していれば攻撃をまともに喰らうことはないはず。これでひとまず様子を見るのだ。中段技のライオットスタンプや、ダッシュキックをガードした後が反撃チャンス。出の速い立ちパンチなどからの連続技をを叩き込んでやろう。

→ダッシュキックをガードしたら即反撃。遅い技を出すと逆にツブされてしまうので注意





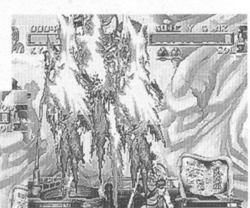
←反応できるのなら、ライオットスタンプを無敵対空技で迎撃していくのもいいだろう

ここを攻めろ! ～その2～

ドラゴンインストール後に反撃!

ソルの覚醒技の1つとして攻撃力をアップさせるドラゴンインストールがあるが、CPUは比較的この技を多用してくる。ここから連続技を入れられるとかなりダメージがでかいので、ここはジッと我慢。時間が経過して技の効力がなくなれば、ソルは気絶してしまうのでそこに反撃だ。後半ステージだと気絶からの復帰がかなり速いので、急いで連続技を入れること。

→ヴォルカニックヴァイパーの削りが怖いので、フォルトレスディフェンスでガード





←時間が経てばソルは勝手にダウンする。地上からの連続技を叩き込むのがいいだろう

対CPU攻略



CPU BATTLE
VS. カイ-キスク
KY-KISKE

ガードの揺さぶりが巧み。守るよりも攻めろ!

リーチも平均以上に長く、性能の良い飛び道具を持っているのが厄介。攻守のバランスもよく、なかなか手強い相手だ。ガードを固めるよりも、こちらから積極的に攻めに回った方が勝利に結び付くぞ。

CPUカイの基本戦術

❶ 中間距離から必殺技での接近

ニードルスパイクとスタンディッパーの2つの必殺技を、中間距離から不意に出してくることがある。これらはそれぞれしゃがみガード不可と立ちガード不可なので、ガードを崩されやすい。また、ダメージも大きめなので要注意だ。



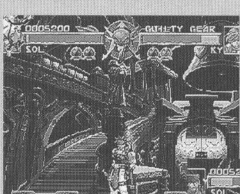
←ニードルスパイクは下段ガード不可。斬り攻撃などから連続して出してくることが多い



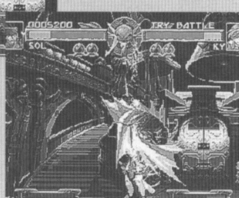
→スタンディッパーは1段目のみ立ちガード不可。中間距離なら2段目がガードできることも

❷ 空中からの飛び道具による牽制

おもむろにジャンプした後、空中から飛び道具のスタンエッジを連発してくる。空中スタンエッジを1発ガードした後に、間合いを詰めるために動こうとすると2発目を喰らうということが多い。カイの動きをよく見極めて対処しよう。



←上空から撃たれたスタンエッジをガードすると、間合いを詰めたくなる。だがガードを解くと



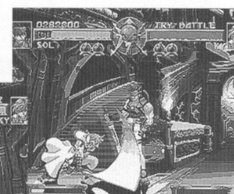
→前に動いたところに2発目を喰らってしまう。後半ステージほど連発してくる可能性が高いのだ

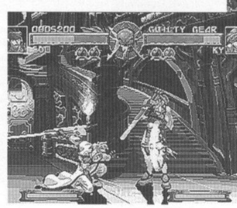
ここを攻めろ! ～その1～

スキの大きな必殺技に反撃だ

しばしばカイが使ってくる、ニードルスパイクとスタンディッパーはいずれもガードした後に反撃が可能。ただし、両技ともに、なぜか中間距離から単体で喰らうと2段目がガードできることが多いのだ。中間距離では立ちガードで待てば安全。ガード後にはやや間合いが開いてしまうので、リーチの長い斬りからの連続技を狙っていくとよいだろう。

→中間距離では立ちガードが比較的安全。ニードルスパイクをガードしたに反撃可能



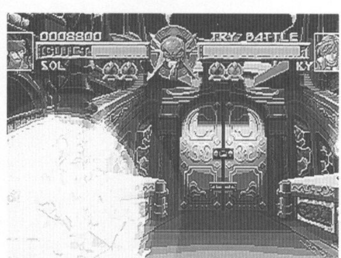


←なぜかガードできるスタンディッパーの2段目。間合いは開くが反撃できる

ここを攻めろ! ～その2～

覚醒技のスキに反撃

覚醒技のライドザライトニングは突進系の技だが、ガードできれば反撃が可能。反撃するポイントは、1ヒット目をガードした後に密着して引きずられていく最中だ。この間はカイ本体は無防備なので、好きな攻撃を決められる。光に包まれた状態で自キャラが確認できないが、突進が始まったら思い切って反撃しよう。



←この状態で反撃が可能。ある程度突進すると再び攻撃判定が出るので、それまでに攻撃を加える必要がある



CPU BATTLE VS. メイ MAY

トリッキーな技に翻弄されないことが肝心

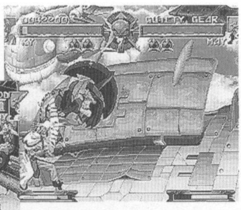
突進系の必殺技をうまく使ってくるので、用心していないと反応しづらい。連続技の威力も高く、油断していているとかなりのダメージを喰らってしまう。ガードできればチャンスは多いので、守りを固めよう。

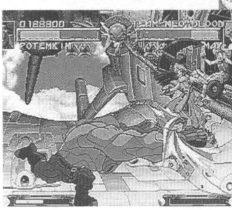
ここを攻めろ！ ～その1～

必殺技のガード後に反撃!

メイの必殺技で警戒したいのは、突進技のアクアローリング。中間距離からいきなり出してくることが多いのだが、この技はガードできればほぼ確実に反撃が可能だ。ガード後には空中で滞空しながら戻っていくのだが、ここがスキだらけになる。すかさずダッシュして反撃するか、リーチの長い技を叩き込ようにすればいいだろう。

→ガードできれば反撃のチャンス。前ダッシュしてから威力の高い技をブチ込もう





←ポチョムキンやクリフは前ダッシュ不可だが、リーチの長い技で反撃すればいい

ここを攻めろ！ ～その2～

近距離ではガードに比重をおこう

メイは通常技の威力が比較的高いので、連続技を喰らうことだけは避けたい。いったん飛び込まれたら、間合いが開くまでガードし続けたほうが無難だ。ときおり中段技も交えてくるが、基本的には下段ガードを重視していれば問題ない。→+パンチの中段技を確認できたら、ガードするか出の速い技で反撃だ。



←下段技を多用してくるのでしっかり下段ガードを固めよう。下手に近距離で手を出すと、大斬りなどでカウンターを取られることがある

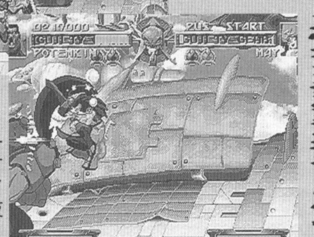
CPUメイの基本戦術

❶ 必殺技による牽制が主体

イルカさん！でこちらの出足をくじいたり、アクアローリングで突っ込んできたりと、必殺技の依存度が高い攻め方だ。また、飛び込みからの連続技も積極的に狙ってくるが、こちらは案外単調なのでおとなしくガードしていれば怖くない。あまり中間距離での牽制などをせずに、防御主体で戦った方が捌きやすい相手だといえるだろう。



←大斬りで飛び込みを狙ってくるが、強力な対空技を持たないキャラだと迎撃は難しい



→レスティヴローリングもガードするのが安全。メイが着地してから反撃しよう

ここを攻めろ！ ～その3～

覚醒技は簡単に迎撃可能

覚醒技のメイダイナミックは、間合いが狭いのでそれほど恐れる必要はない。技の発動時に飛び上がるのだが、このときのメイはまったくの無防備状態なので斬り攻撃などで簡単に撃墜できてしまえるぞ。



↑これぐらいの間合いでもヒットしない。爆風が出ない限り安全なので、技の出かかりをツブしてしまおう



CPU BATTLE
VS. クリフ-アンダーソン KLIFF-UNDERSN

リーチの長さが最大の敵。地上戦主体で戦うべし

攻撃力の高さもさることながら、長いリーチが厄介。必殺技を中～遠距離から突然出してくるので、不意打ちを受けると大ダメージを被る。飛び込みは反撃されがちなので、地上での連続技を狙っていこう。

CPUクリフの基本戦術

スキをついての突進技が狙い

近距離までゆっくり歩いて間合いを詰めてきつつ、中間距離から必殺技の頭蓋砕で突っ込んでくることも多い。不用意に牽制技を出そうとすると、頭蓋砕をまともに喰らってしまうことがあるので注意したい。また、ガードに徹していると首跨ぎで背後に回ってこようとする。この2つの必殺技を軸に、ジリジリとプレッシャーを与えてくるのだ。クリフの場合は他のキャラクターよりも殺界を狙ってくるケースが多いようなので、十分注意しておいた方がいい。



↑頭蓋砕はスキが小さいので反撃しづらい。しっかりガードしよう

ここを攻めろ！ ～その1～

中間距離から連続技で押し切れ

クリフは近距離まで歩いて間合いを縮めようとすることが多いので、頭蓋砕に注意しつつ、リーチの長い斬り攻撃などでチクチクとダメージを与える戦法が有効だ。ガードされても反撃は受けづらいが、空振りだけは避けるようにしたい。近距離で大斬りなどを空振りすると、そのスキに頭蓋砕を決められてしまうことがあるのだ。

→これぐらいの間合いから斬り→大斬りといった連携を出すとヒットしやすい。

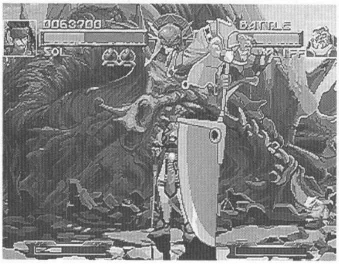


←自キャラのリーチを把握して空振りだけは避けよう。頭蓋砕を出されて近寄られるとなかなか厄介だ

この技に注意! 1

首跨ぎ

大剣を軸にして上空から襲ってくる技だが、中～近距離で出されると背後に回られてしまう。しかもしゃがみガード不可なので、技を確認したらすぐに逆方向に立ちガードしないと防御できないのだ。また動きそのものも変則的なので、技の途中を止めるのも困難。ガードできれば反撃も可能なので、イキナリ技を出されても反応できるよう常に気を付けておきたい。



←かなり変則的な技なので、慣れるまではかなりガードしづらいだろう。ダメージはそれほどでもないので喰らっても慌てず対応しよう

この技に注意! 2

咆哮返し

この技はチャージ可能だが、溜めさせると威力が恐ろしくUPする。レベル3の咆哮返しを喰らうと最大でゲージ1本半減るという驚異の破壊力を持つので、なるべくチャージそのものをさせないのが理想的。もしチャージされたら、ガードを堅めにして万が一に備えた方がいい。もしカウンターで喰らったりすると、一気に勝負が決まってしまうこともありえるぞ。



←咆哮返しは通常時も威力が高いが、レベルが上がるとさらに怖い。可能ならフォルトレスディフェンスで防ぎたいところだが……



CPU BATTLE
VS. ポチョムキン
POTEMKIN

大振りな1発1発をしっかりガードしていこう

通常技の威力が高く、カウンターヒットが怖い。だが技のスキが大きいので、常にこちらから攻めていればさほど怖くはないだろう。防御力が高いのは厄介ではあるが根気よく攻めつづけよう。

CPUポチョムキンの基本戦術

単発打撃技と投げの2択

近距離～中距離ではニトロフックで投げを狙ってきたり、不意の斬りやメガフィストで牽制を仕掛けてきたりする。至近距離での戦いがもっとも得意で、パンチ～斬りやしゃがみキックなどを交えたラッシュでガードを撹乱しつつ、スキあらば高威力の必殺技・ポチョムキンバスターを狙ってくるぞ。まとわりつかれるとかなり厄介で、反撃しようとするとかえって体力を奪われかねない。安全にいくなら無理に接近戦を挑まず常に間合いを取って戦おう。



↑防御力のないキャラは、至近距離で攻めこまれるとかなり危険だ

ここを攻めろ！ ～その1～

飛び込みからの連続技が効果的

ポチョムキンは強力な対空技を持っていないので、比較的簡単にジャンプからの連続技を狙っていける。飛び込み攻撃が高いと着地でポチョムキンバスターを入れられる恐れがあるので、飛び込み攻撃は低めに当てるようにしよう。連続技の最後は間合いが離れるような技で終えて、そこから再びまた飛び込んでいけばいい。くれぐれも近距離でとどまらないように注意しておこう。

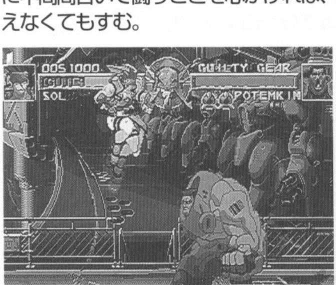


←中～遠距離から飛び込むのが理想的。ガードされても大丈夫なように、連続技の最後はなるべくスキの小さな技につないだ方がいいだろう

この技に注意!

ポチョムキンバスター

必殺技投げ・ポチョムキンバスターはとにかく威力が高く、至近距離ではこの技をもっとも警戒しなければならない。なるべくなら近距離で戦うような状況を作らないことが大事なのだが、もし近づかれてしまったならバックジャンプで逃げるのがもっとも安全。常に中間間合いで闘うことを心がければ、この技におびえなくてもすむ。



←パンチ→ポチョムキンバスターといった連携も使ってくるので油断ならない。ヤバイと思ったら即座にジャンプで逃げよう

ここを攻めろ！ ～その2～

中～遠距離から牽制を続ける

リーチの長い技があるなら、中間距離からチクチクと牽制する手も有効。ただし的確に反応して飛び込んでくることもあるので、あまり多用しない方がいい。またジャンプ攻撃にリーチがあれば、ガードしながら垂直ジャンプで様子を見るのも悪くない手だ。ポチョムキンが攻撃してくればそのままガード、動かないようなら下りでジャンプ攻撃をヒットさせよう。



←意外に安全な垂直ジャンプ。ポチョムキン側には有効な対抗手段があまりないのだ。ただしグラヴィトンスタンプ（レベル3）には注意

対CPU攻略



CPU BATTLE VS. アクセル-ロウ

AXL - LOW

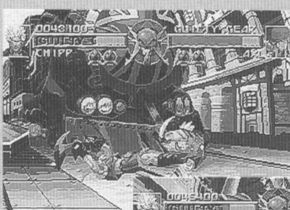
変則的な技の数々。弱点を突けばもろい

当て身技や空中から急降下する技など、他キャラクターにはない奇妙な技が多い。これらの技は対処法を知らないと厄介だが、キチンと対応できればこちらのチャンス。相手の行動に対応する戦い方をしよう。

CPUアクセルの基本戦術

中間距離からの牽制がメイン

ガドリングコンビネーションの組み合わせに乏しいので、至近距離からでないとラッシュは仕掛けてこない。基本的には中距離から牽制しながら、こちらの反撃に備えて受け身攻撃の必殺技・天放石をバクチぎみに狙うという戦法を取ってくる。あまり調子に乗って攻め込まず、ガードを基本に闘えば安全だろう。



←前に大きく迫り出してくる立ちキックは中段技。連発することもあるので立ちガードで防ごう



→リーチの長い技を単発で出して牽制してくる。うかつにガートを解かないようにしよう

この技に注意! 1

雷影鎖撃

画面外へと飛び上がり、回転しながら落ちてくる必殺技。スピードが速く、落下位置も読めないので、ガードしていた方が安全。地面に落ちるとダウンするので、それから反撃するほうがいい。

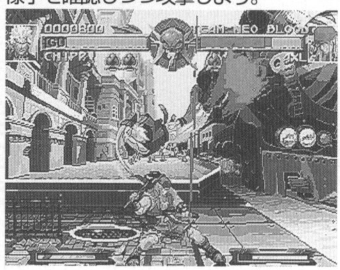


↑落下位置によってはダウンした後に反撃するのは難しいこともある。深追いはしないほうがいいだろう

ここを攻めろ! ～その1～

対空の弱さに付け込もう

ジャンプからの攻撃に対してはあまり的確な反応をしてこないので、ひたすら飛び込みからの連続技を狙う戦法が有効だ。CPUアクセルは下段攻撃をあまり仕掛けてこないので、危険を感じたら立ちガードで様子を見ていれば安全。間合いが離れたら再び飛び込んでいくという繰り返しで勝てることが多いぞ。ただし、アクセルが天放石を出していると返されるので相手の様子を確認しつつ攻撃しよう。



←背の高さが低いので、ジャンプ攻撃をしかけるときは下方向に強い技を使うこと

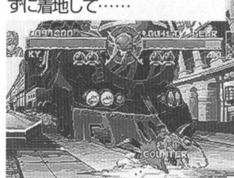
この技に注意! 2

天放石

相手の攻撃を受け止めて反撃する、いわゆる当て身技。必殺技でもおかまいなしに受け止められてしまうのがやっかいだが、上半身にしか判定がないのが弱点。受け身のポーズを確認したら、下段からのガドリングコンビネーションを叩き込むことができる。こちらが地上にいる時もしつこく使ってくるので、素早いキャラならダッシュからの連続技も狙えるぞ。

→前ジャンプ時に天放石のポーズを確認できたら、攻撃せずに着地して……





←すかさず下段技からの連続技をきめればいい。普段から天放石を警戒していれば簡単



CPU BATTLE VS. ザトー-ONE

ZATO-1

遠距離〜中距離での戦いに強し。接近戦を挑め!

影を使ったトリッキーな技が多く、特に中間距離での牽制がうまい。地上にいるとどうしても抑え込まれがちになるので、ジャンプからの連続技で一気に挽回しよう。覚醒技でのカウンターには注意が必要だ。

CPUザトーの基本戦術

地上での執拗な牽制が主体

空中からの飛び込みなどから、積極的に連続技を狙ってくることが多い。また、地上戦ではインヴァイトヘルを多用してこちらの動きを封じてくるので、うかつに動くと手痛い反撃を喰らってしまう。至近距離からは連携として中段技の闇かかとを折り交ぜてくるので、ガードを崩されることもしばしば。そのかわり防御はややや甘め。必殺技のスキが大きいので、連続技を決めるチャンスは多い。攻めにまわすと強いキャラなのでこちらから攻めよう。



↑インヴァイトヘルは攻撃判定の出ている時間が長いので要注意

ここを攻めろ! 〜その1〜

地上は危険。空中から攻めたてよう

ザトーの必殺技は、いずれも地上でその威力を発揮するものが多い。ここは下手に地上戦をするよりも、飛び込みから連続技を狙う方が効果的だろう。ただしドランカーシェイドを対空で出されると、こちらの技は打ち負ける。ジャンプの頂点でのザトーの動きを見極めて、ジャンプ攻撃を出すかどうかを瞬時に決められるようになればベストだ。

→ジャンプ時にドランカーシェイドを出していなければ投げか連続技を入れよう



←ドランカーシェイドやジャンプ攻撃を出してきたら、空中ガードして様子を見るべし

この技に注意!

ダークセンチネル

空中からの攻めは確かに有効だが、ザトーの動きを確認せずにジャンプ攻撃を出すのは危険。高めのジャンプ攻撃を出したところにこの覚醒技をカウンターで入れられるとかなりのダメージを喰らってしまう。飛び込みを多用するならザトーの体力とゲージに注意して、ザトーが覚醒技を使えるときはガードぎみに飛び込むようにしよう。

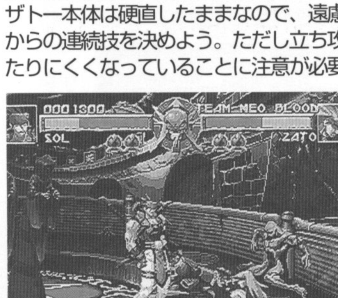


←技に入る前のモーションは無防備なので、まにあうならそこに攻撃を入れてもOK。ただし失敗するとひどい目にあわされてしまう

ここを攻めろ! 〜その2〜

ドランカーシェイド不発に反撃!

地上戦で使ってくる必殺技ドランカーシェイドは出現時間が長く、こちらの動きを制限するイヤな技。CPUのザトーは連携でこの技を出してくるのだが、接近戦にも関わらず遠距離に出すことがたまにある。ザトー本体は硬直したままなので、遠慮なくダッシュからの連続技を決めよう。ただし立ち攻撃の多くは当たりにくくなっていることに注意が必要だ。



←ドランカーシェイドを出している間はまったくの無防備。こんな状況になったら、ダッシュで近づいて下段からの連続技を決めてやろう



CPU BATTLE VS. チップ-ザナフ CHIPP-ZANUFF

目まぐるしいラッシュに冷静に対応せよ

チップは攻撃力よりも手数の多さで圧倒してくるタイプのキャラクターだ。とくにこのCPU戦では、ダッシュを駆使した撹乱戦法を多用してくる。これに惑わされず、わずかなスキに確実に反撃していこう。

CPUチップの基本戦術

❶ 素早いヒット&アウェイ戦法

ダッシュや空中ダッシュを頻繁に繰り出して画面内を所狭しと動き回るので、飛び込み攻撃のチャンスを与えさせてくれない。これに手を出しあぐねていると、今度は殺式転移で背後に回り込み連続技を狙ってくる。攻撃力は低めのチップだが、この近距離から連続技をすべて叩き込まれるとさすがに痛い。殺式転移を見切れるかどうかが勝負をきめるぞ。





↑殺式転移はラウンド開始直後に出してくることも多いので注意しよう

←ダッシュ攻撃は素早くて喰らいやすい。地上にいるときは警戒しよう

❷ 対空攻撃もなかなか堅実

CPUのチップはひたすら暴れ回っているだけにも見えるが、安易に飛び込みをしかけるとβブレードで撃墜してくることがある。ただし反撃率はそう高くないので、自キャラの攻撃力が高ければ飛び込み連続技を狙う価値はあるだろう。



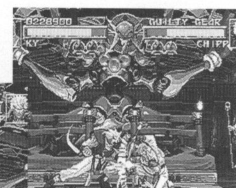
←飛び込み攻撃ばかり狙ってると反撃を喰らう。とはいえ、チャージされていない限りダメージは低いのだ

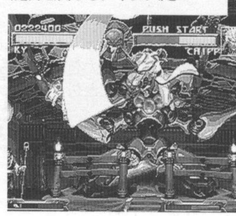
ここを攻めろ！ ～その1～

肉を切らせて骨を断つ飛び込み戦法

なかなか近距離で隙をみせることがないので、これといった対処法に欠ける。ただ、攻撃力はあまり高くないので、多少の反撃を気にせずひたすら連続技を狙っていくだけで勝てたりもする。殺式転移だけは確実に反応してガードしていくのが理想だが、空中に逃げるという緊急回避策もある。バッチリ動きが読めたら、振り向きざまに反撃を試みてもいい。

→近距離でγブレードをガードした後には隙ができる。連続技を決めるチャンスだ





←空中を飛び回ることが多いので、ジャンプ攻撃が強力なら空中戦を挑んでもいい

ここを攻めろ！ ～その2～

ダッシュ攻撃を防ぐ牽制も重要

殺式転移の他に、地上で警戒すべきはダッシュからの連続技。チップのリーチは短いので、こちらの立ち斬りの先がギリギリ当たらない程度の間合いで牽制していれば、勝手に突っ込んで喰らってくれることがある。あまり調子に乗ると背後に回られるので注意。しつこく何度も技をださず、相手の様子をうかがうくらいの気持ちで牽制技を出そう。



←ダッシュしてきたところにヒットすればカウンターでダメージ倍増。斬り攻撃が素早いキャラなら多用していいが、やはり殺式転移には注意



CPU BATTLE VS. Dr.ボルドヘッド

Dr.BALDHEAD

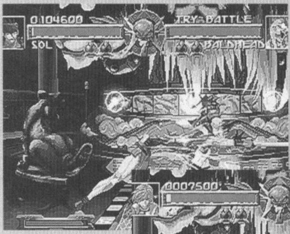
真に注意すべきはその覚醒技だ！

CPUのボルドヘッドは、そのリーチの長さをあまり活かしてこない。必殺技がトリッキーで対処しづらいが、ガードがちに闘えば特に問題ないぞ。ただし覚醒技で一発逆転してくるケースが多いのが怖い。

CPUボルドヘッドの基本戦術

ゲージを溜めての覚醒技狙い

遠距離から技を繰り出してくるが、簡単にガードできることが多いのでそれほど驚異ではない。ただしおとなしくガードし続けていると、すぐにゲージをMAXまで溜めてしまうのだ。覚醒技のマッドオペレーションの威力はかなり大きく、CPUはこれを入れるのが得意。近距離で隙を見せると、瞬時にこの技を喰らってしまうのだ。



←リーチの長い必殺技、レレレの突きも出してくるが、追加入力をしてこないことも



→メッタ斬りはラウンド開始直後によく出してくる。この技でゲージを溜めてくるのだ

この技に注意!

マッドオペレーション

投げ技なので有効な防御手段がない。せいぜい近距離で隙を見せないことぐらいだ。ちょっと油断するとあっさり決められるので、中距離以内に近づかないぐらいの心構えで戦った方がいい。



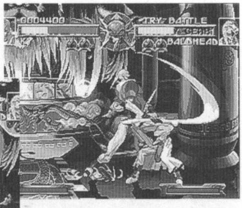
↑覚醒技で唯一の投げ技とあって威力は高め。ボルドヘッドの体力が1/2以下になったら慎重に

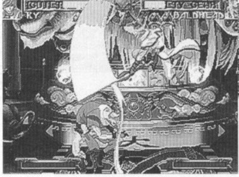
ここを攻めろ！ ～その1～

やや遠距離からの飛び込みを狙え

他のCPUと同様に飛び込み攻撃を狙っていくのがお手軽だが、相手の様子も見ずに飛び込むと、メッタ斬りで反撃されやすい。まずは立ちガードが安定するのでこれで様子を見て、隙あらば飛び込み攻撃に移ろう。このとき、注意すべき点はやや遠距離間合いから飛び込むということ。近距離で飛び込みをガードされると、覚醒技を喰らう危険性が増大するのだ。

→ボルドヘッドもしゃがみ攻撃がお留守。たいていの攻撃は立ちガードのみでOKだ



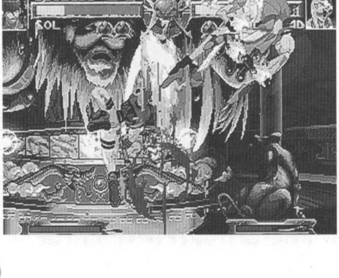


←あまり攻撃を高めで出さないように。これよりはもっと低く当てないと着地後が危険

ここを攻めろ！ ～その2～

空中に飛んだら確実に撃墜すべし

ボルドヘッドの空中ダッシュは特異で、かなりゆったりと宙を移動する。強い対空技を持つキャラにとっては格好の餌食なので、これをみたらしっかり反撃を加えてやろう。移動中にも一応攻撃を加えてはくるので、対空技に乏しいキャラなら無理せずガードしていても問題はない。逆に空中バックダッシュをしているようなら、降りてくるまでにチャージでもしておこう。



←対空必殺技を持つキャラならサクッと撃墜可能。対空が貧弱ならガードでも問題ない



CPU BATTLE
VS.ミリア-レイジ MILLIA-RAGE

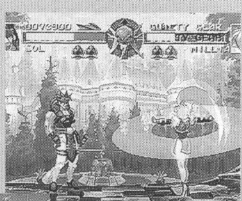
地上での執拗なラッシュを見切るべし!

攻撃力はかなり低いが、それを補って余りあるスピードで攻め込んでくる。その速度は、キャラによっては牽制技を出す暇もないほど。それだけに、小さな隙を見逃さずに反撃する集中力が試される相手だ。

CPUミリアの基本戦術

❶ 前転を駆使し執拗にまとわりつく

ミリアの前転は高速で相手の後ろ側に回り込む技だが、CPUはこれをフル活用してくる。通常技をキャンセルして出してくることが多いので、あらかじめ予測していないと不意を突かれやすい。また、リヴィングランサーを連発する攻めも対応が難しく、他のCPUキャラでは有効な中間距離からの牽制も、逆にカウンターを取られることになりかねない。





↑必殺技のタンデムトップも判定が強くて、うかつに手を出しづらい

←慣れないうちは非常に厄介な前転。一瞬で裏側に回り込まれてしまう

❷ 遠距離からの覚醒技連発

体力が少なくなってくると、中間距離から覚醒技のアイアンメイデンを連発してくることがある。おとなしくガードを続けているとどんどん体力を削られていくが、安易に手を出すこともできないので対処法を知らないとキビシイ。

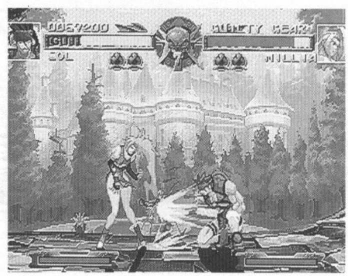


←ミリアの前面に飛び道具が停滞するのでうかつに手を出せない。あせって攻撃すればカウンターを喰らう

ここを攻めろ! ～その1～

最大の元凶・前転を止めろ!

CPUミリアの攻めの柱は前転にある、といっても過言ではない。逆にいえば、これを止めれられればかなり戦いは楽になるのだ。そのためにはミリアの動きを常に注視しておくことが肝心。前転時には特徴のある効果音が出るので、それを合図にしゃがみパンチを出すのがいいだろう。反応が遅いと逆に背後から連続技を喰らってしまうぞ。



←前転を止めたら、そこからガドリングコンビネーションに移行。一気に体力を奪うのだ

ここを攻めろ! ～その2～

覚醒技連発モードへの対処法

体力ゲージが1／2以下になると、覚醒技連発モードに入ることがある。ガードしていてもいいのだが、もっといい対応法として空中ガードしながら前ジャンプで飛び込むという手がある。これで至近距離まで近づいていって、反撃に移るというわけ。体力ゲージが残り少ない場合などは、この方法を使えば削り殺されなくてもすむぞ。



←前ジャンプしたら即ガード。ミリアが先に動けるが、立ちガードを続けるよりいい



CPU BATTLE VS. テスタメント

TESTAMENT

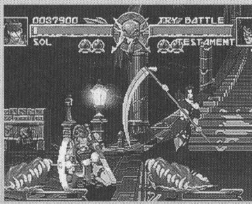
CPU戦最初の壁。ガードをさらに固くせよ！

いわゆる中ボス扱いのテスタメント。攻めの厳しさも通常キャラとは1ランク違い、うかつに手を出すと一気に体力を奪い去られてしまう。なるべく我慢してガードを続け、確実に反撃できるチャンスを待とう。

CPUテスタメントの基本戦術

ガードしづらい必殺技による連携

テスタメントの必殺技は、中距離にいる敵に対して間接的に攻撃する技が多い。これを連発し、こちらの身動きを取れなくするという戦法をしかけてくる。無理に動くとこれらのトラップに引っかかり、それを足掛かりして連続技を決められてしまうというわけなのだ。地上を這うモンスターを呼び出して攻撃してくる必殺技、エグゼビーストを出されるとガードせざるを得ないので、どうしても後手に回されてしまう。無理に反撃しないのが安全だ。



↑位置よっては時間差でガードすることになるので手を出せないのだ

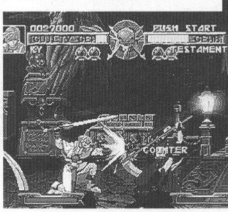
ここを攻めろ！ ～その1～

基本は待ち主体。反撃の機会を待て

さまざまな技を駆使してガンガン固めてくるが、プレッシャーに耐えきれず半端に手を出すととたんに攻撃を喰らう。立ちガードしていれば比較的安全だが、テスタメントは投げも狙ってくるので始末が悪い。もっとも手堅いのは突進型の必殺技・グレイブディガーをガード後に反撃すること。ただしこの技を出す確率は低めなので、反撃はキッチリきめていこう。

→突進型の必殺技・グレイブディガー。技の出が速くリーチがあるので注意しよう。



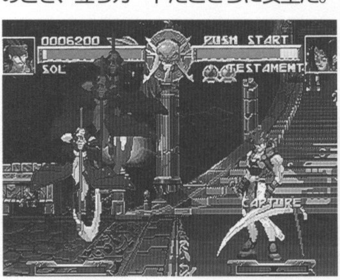


←グレイブディガーをガードできれば、その後に反撃が確定。連続技をブチ込もう！

この技に注意！ 1

ディメンションサイズ

鎌を突き立ててこちらの動きを止める技で、喰らってしまうとしばらく一切の移動ができなくなってしまうのだ。つい慌ててしまってガードを解きがちなのだが、実は動けないだけなのでテスタメントの攻撃をガードすることは可能。まずは落ち着いて防御に徹し、技の効力がなくなるまで追撃を防ぐことが大切だ。このとき、立ちガードだとさらに安全だ。

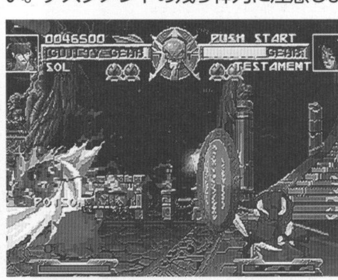


←ちなみにこの状態で各種の必殺技も出せるが、たとえ移動系の必殺技を出してもその場から動くことはできない。隙だらけになってしまう

この技に注意！ 2

ナイトメアサーキュラー

魔方陣のようなものの中から毒を出す技で、ヒットするとPOISON状態となり体力をじわじわ奪われてしまう技。幸い連続技で使ってくることはないのだが、テスタメントの技に無理やり割り込んで反撃しようとしていると、この技を喰らいやすい。また、遠距離でも楽に届いてしまうので、離れていても油断はできない。テスタメントの残り体力に注意しよう。



←もしも体力が少ないときに喰らってしまうと敗北は決定的。かなり屈辱的な負け方だといえるが、こうなる前に勝負を決めるしかない



CPU BATTLE
VS. ジャスティス
JUSTICE

圧倒的な破壊力と反応速度。極少のスキを突け！

テスタメントも手ごわい相手だが、ジャスティスはそれを遥かに上回る厳しさだ。こちらの技に対する反応速度が並ではなく、気を抜くと文字どうり瞬殺される。針の穴に糸を通すがごとき慎重さをもって挑め。

CPUジャスティスの基本戦術

機械のごとき正確さで連続技を狙う

攻守ともに満点に近く、攻め崩すのは困難。基本的には攻撃的性質で、長いリーチを活かした牽制と、飛び込みからの連続技を狙ってくる。牽制で出してくる必殺技のミカエルソードは2段目が空中ガード不可なので、飛び込み連続技も狙いづらい。もし気絶したら…死を覚悟した方がいい。

VSジャスティス専用小ネタ

● ハメなしならポチョムキンが楽!?

なるべく卑怯な技を使わず勝ちたい！という人は、ポチョムキンを使うことをオススメする。実際の戦い方は次の通り。まずジャンプの頂点付近で早めに大斬りを出しつつ飛び込み、着地したら様子をみる。隙を見てしゃがみパンチを2～3発→しゃがみ斬りのガドリングコンビネーションから、また前ジャンプ。ポチョムキンの攻撃力と防御力なら相打ちOKでもなんとかなるので、こんなアバウトな戦法でも勝ててしまうぞ。

● 覚醒技ガンマレイの意外な盲点

ガンマレイはどんな位置にいても強制ガードされると思いがちだが、ジャンプからのダッシュを使いジャスティスの裏に回れば回避できる。また、ボルドヘッドだけはしゃがめばヒットしないぞ。

● ハメ戦法その1·カイでハメる

まずはカイの体力を1／2以下にする。この後に覚醒技をヒットさせジャスティスをダウンさせよう。さらに覚醒技を出せば、ダウン中のジャスティスにまたヒット！　これを繰り返すのだ。

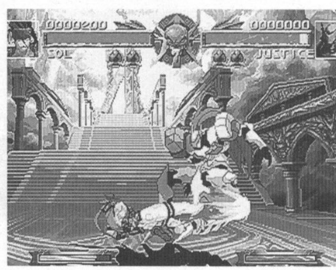
● ハメ戦法その2·ソルでハメる

ラウンド開始後にダッシュキックを当て、ダウンしたらすぐダッシュキック。画面端に追い詰めたらヴォルガニックヴァイパー（△）を連発だ。泣けるほど安易なハメので、服用はほどほどに。

ここを攻めろ！　～その1～

下段ガードの甘さにつけ込め

ジャスティスに勝つ方法として比較的簡単なのが「下段技に弱い」という弱点を突く戦法だ。起き上がりに下段を主体としたガドリングコンビネーションを重ね、連続技の最後をダウンさせされる技で締める。例えばしゃがみキックでダウンを奪えるキャラだと、しゃがみパンチ数発→しゃがみキックと続けるわけ。うまくいけばこれだけで勝てるぞ。



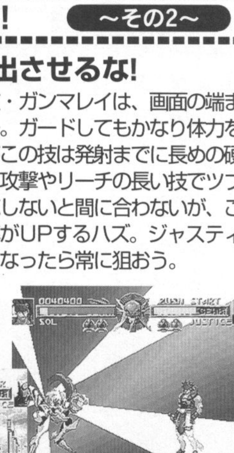
←タイミングをつかめばハメやすい。ガードされたら無理に継続しようとせずに、しばらくはおとなしくガードして接近するチャンスを待とう

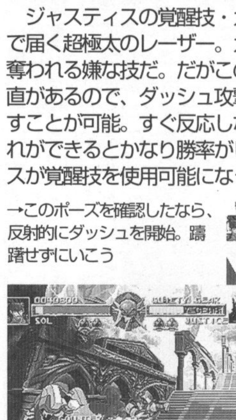
ここを攻めろ！　～その2～

恐怖の覚醒技を出させるな!

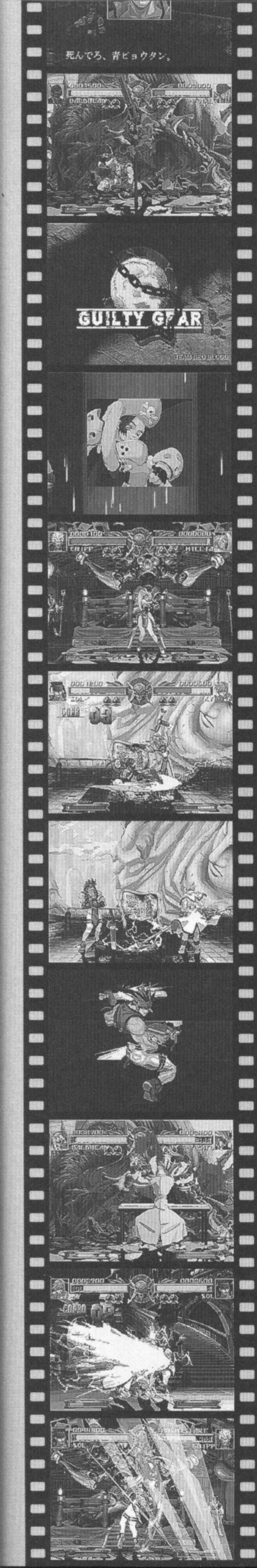
ジャスティスの覚醒技・ガンマレイは、画面の端まで届く超極太のレーザー。ガードしてもかなり体力を奪われる嫌な技だ。だがこの技は発射までに長めの硬直があるので、ダッシュ攻撃やリーチの長い技でツブすことが可能。すぐ反応しないと間に合わないが、これができるとかなり勝率がUPするハズ。ジャスティスが覚醒技を使用可能になったら常に狙おう。

→このポーズを確認したなら、反射的にダッシュを開始。躊躇せずにいこう





←斬りの当たる間合いに入ったら即攻撃だ。ポチョムキンは中距離から大斬りで



第6章



ヴァーサスモード【対戦】攻略

やっぱり対戦格闘ゲームは、人と遊んでこそ真の面白さを発揮すると言っていいだろう。この章では、各キャラクター別に対戦プレイでのノウハウをレクチャーしていこう。ここを読めば、相手よりも強くなること間違いなし！

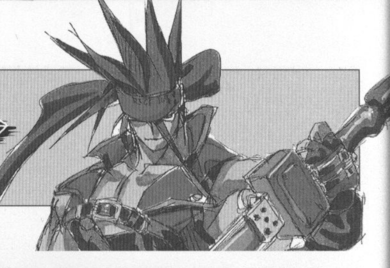
GUILTY GEAR

the missing link

対戦攻略

ソル＝バッドガイ

SOL-BADGUY



対戦における基本戦術

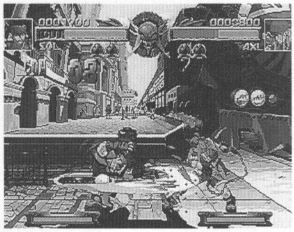
対CPU戦では大斬りをタイミング良く合わせていれば勝てたが、対戦ではそうはいかない。とはいえ、ソルの技の中で最も長いリーチと威力を誇る大斬りを使わない手はないぞ。まずは近距離から大斬りが届く範囲で闘うことを考えよう。そして地上戦でのカギを握るのは、ダッシュキック。ダッシュする距離に関係なく出せるため、奇襲に最適だ。必殺技は覚醒技を含め、連続技に組み込めるものが少ない。地上での連続技のシメにはガンフレイムが無難だろう。また対空技が豊富な反面、飛び込みや空中戦に使える技が少ない。無理な空中戦は控えよう。



↑基本的に攻撃力が高めに設定されているので、強気で攻めていこう。誰が相手でも、ダッシュキックの使い方が勝利のカギだ

間合い別対処法 ～近距離～

この間合いでは、ほぼどんな技でも敵に当てることができる。なるべく攻撃力の大きい連続技をつないでいこう。パンチは連打が効くので、プレッシャーを与えつつ、立ちでもしゃがみでも一撃相手に入れれば、下記の連続技へとつなぐことができる。間合いにより若干変化するが、そこは各自のアドリブで技をつなごう。この距離でも有効なのがダッシュキック。突然出すと反応できないので、たまに使って相手のリズムを崩そう。



この連続技・連携技を決めろ！

●斬り（近）→斬り（遠）→大斬り→ガンフレイム

至近距離からのみ繰り出せる、攻撃力の高い連続技。少し間合いが離れてしまうと大斬りが1ヒットしかしないので、パンチから入るときは斬りを1つ減らすとバッチリ大斬りが2ヒットするぞ。

●パンチ→しゃがみキック→ライオットスタンプ→斬り→大斬り

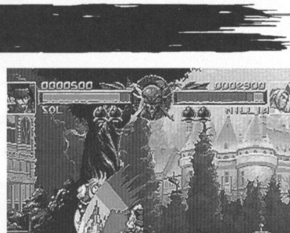
かなり変則的な連続技。しゃがみキックは当たるとダウンするので、追い打ちにライオットスタンプ。そのうえさらに斬り→大斬りで追い打ちをかける。タイミングが難しいため、どちらかでやめておいてもいい。

●ヴォルカニックヴァイパー（△）→ダッシュキック→ヴォルカニックヴァイパー（△）

ヴォルカニックヴァイパーをきめて、落ちてくるところにタイミングよくダッシュキック。相手が地上に落下する前にまたヴォルカニックヴァイパーで拾う荒技。上手くいけば、ヴォルカニックヴァイパーでお手玉ができる。ヴォルカニックヴァイパーは△ボタンで出すのがポイント。

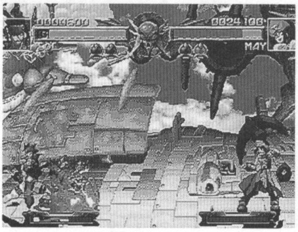
間合い別対処法 ～中距離～

ソルの中距離というと、大斬りが1ヒットしかしないような距離を指す。相手がこの間合いをうろうろしているのなら、たまに大斬りで攻撃するのもよいが、スキも大きいため連発は禁物。ダッシュキックなどを利用して、なんとか相手の懐に潜り込むことを考えよう。少し離れているからといってガンフレイムを打ちまくっていると、技後の硬直時間を狙われかねないので連発は避けよう。相手の出方を待つのもひとつの手だ。



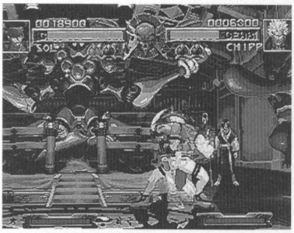
間合い別対処法 ～遠距離～

ここまで離れてしまうと、ソルには打つ手がないといってもよい。申し訳程度にガンフレイムで牽制するのが関の山だろう。余裕があればチャージアタックで、ヴォルカニックヴァイパーの攻撃力を上げておこう。ただし、レベル2以上になると△ボタンで出しても画面上の方まで飛んでいってしまうため、確実に当てることを心がけたい。心と体力に余裕があるならドラゴンインストゥールを使ってみる機会でもある。

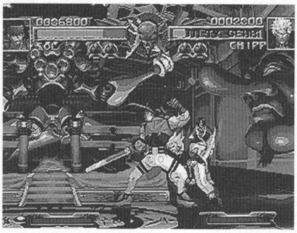


より相手を追い詰めるために ～起き攻めとガード崩し～

連続して攻撃を繰り出し、相手にプレッシャーを与え続けるのもソルの基本戦術だが、相手のガードを崩すことは苦手。中段攻撃となるのが→＋□とライオットスタンプしかないからだ。どちらも技の発生が遅く見切られやすいので、上段→下段という通常技の連携で相手を崩していきたい。相手を転ばせたらダッシュキックかガンフレイムで追い打ち。もしくは起きあがりにパンチか→＋□で2択をしかけよう。

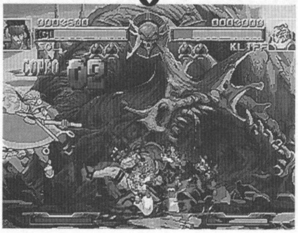


↑ソルの中段攻撃は、出が遅いため相手に見切られやすい。そんなときは…



↑起きあがりに重ねておこう。その前にしゃがみ攻撃で布石を打つのも忘れずに





↑ダウンした相手にダッシュキックは連続して入る。ハメっぽいので使わないように

空中での攻防 ～飛び込みと対空技～

ソルは豊富な対空技を持っているので、上空からの攻撃には対処しやすい。用途別に紹介するなら、コマンド入力に自信があればヴォルカニックヴァイパー。斜め前の敵にはしゃがみ大斬り。真上の敵には大斬りといったところだ。大斬りに関しては、引きつける必要があるので注意しよう。逆に飛び込みに適した技はほとんどない。何とか使えるのがジャンプ斬り攻撃だけなので、こちらから飛び込むのは控えたい。



↑飛び込みには使えないが、ジャンプ大斬りの威力は高いので、連続技に組み込もう



↑ヴォルカニックヴァイパーを使うときには、相手にガードされないように使おう

浮かせたら狙いたい連続空中技

● （ダストアタック後）ジャンプキック→ジャンプ斬り→ジャンプ大斬り

ダストアタック後に入る連続技の中では、ダメージが一番高い。ジャンプ大斬りは3ヒットするうえに攻撃力が高いので、単体でも強い。ちなみに体の大きいポチョムキンにはジャンプ大斬りを飛び込みに使うことができる。他のキャラには入れづらいので使わないほうがよい。

対戦攻略

カイ-キスク

KY-KISKE



対戦における基本戦術

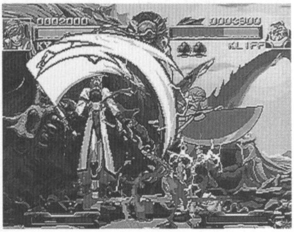
さすがに天才剣士といわれるだけあってか、移動スピード、ジャンプスピード、長いリーチ、優秀な飛び道具、使いやすい覚醒技と高いレベルで均衡がとれている。相手の攻撃に対処しつつ遠目からチクチク攻撃するも、接近戦で相手をねじ伏せるも可能な万能型キャラといえるだろう。攻撃のメインとなるのは斬り。接近戦では連続技に、中距離戦では立ち&しゃがみともにかなりのリーチを誇るので、常に先手を取ることができる。これを使いこなすことが勝利へのカギとなるはずだ。天才剣士と詠われるカイ。エレガントに闘っていきたい。



↑いささか対空技に心配があるものの、どんな相手とも互角に闘えるだけの潜在能力を持っているぞ

間合い別対処法 ～近距離～

数多くの連続技をきめるチャンスでもあるが、注意する点が1つ。大斬りは、攻撃判定の発生が遅いので、技を出すときは至近距離で出すこと。連続技の途中に離れすぎると、ガードされてしまうぞ。ガードされたからといって、キャンセルで必殺技を出すのも禁物。そのスキを攻撃されてしまうので気を付けよう。相手の攻撃に対しては、デッドアングルアタックで相手の攻撃にヴェイパースラストを引っかけてしまおう。



この連続技・連携技を決めろ！

●パンチX2→斬り（近）→大斬り→スタンディッパー→ヴェイパースラスト

最低でもこれだけの技を入れないと、スタンディッパーの剣撃が入らないので注意。ちなみに壁際でヴェイパースラストによる追い打ちをかけると、壁で相手が跳ね返ってきて2ヒットする。

●パンチX2→斬り（近）→ニードルスパイク→ヴェイパースラスト

最初のパンチをしゃがんで出せば、ニードルスパイクの中段部分を入れる伏線にもなる。状況に応じて、左記の連続技と使い分けていくのがいいだろう。こちらのヴェイパースラストも追い打ちで入る。

●キック→斬り（近）→大斬り→（1ヒット・チャージキャンセル）ダッシュキック→斬り（近）→大斬り（1ヒットでキャンセル）→ジャンプ斬り→ジャンプ大斬り→しゃがみ斬り→しゃがみ大斬り→ライド ザ ライトニング

カイがOPデモで使っている連携技で背の高いキャラ限定。ジャンプ斬りがガードできるので覚えておこう。最後は、スタンニードルでも問題ない。「斬り(近)→大斬り(1ヒット)→ジャンプ斬り→ジャンプ大斬り→しゃがみ斬り→しゃがみ大斬り→ライド ザ ライトニング」も強力。

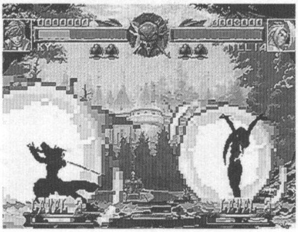
間合い別対処法 ～中距離～

斬り（遠）のおかげで相手の出鼻をくじくことができるが、その後の手がないため決め手にかける距離。この斬りを当てた後、キャンセルして必殺技を出したとしてもガードされる可能性が高いのでやめた方がいいだろう。唯一安全なのが、スタンニードル。なるべく多くのダメージを与えるためにも、常にチャージをしておきたい。上級者向けの戦法として、斬り→チャージキャンセルダッシュ攻撃という手段もある。



間合い別対処法 ～遠距離～

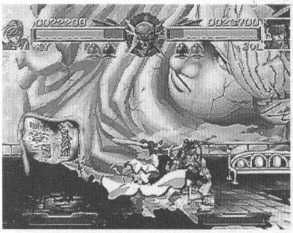
離れてしまったらやることは1つ、スタンニードルチャージアタックだ。溜める時間もあまりかからないので、すぐレベル3になるはず。スタンニードルはレベル3になるとヒット数と威力が飛躍的に上がるので是非とも連続技に組み込みたい。相手も溜めはじめたらスタンニードルを発射して、その後ダッシュで追いかけて一気に間合いを詰めてしまおう。相手が飛び越えようとしたら、ヴェイパースラストで迎撃しよう。



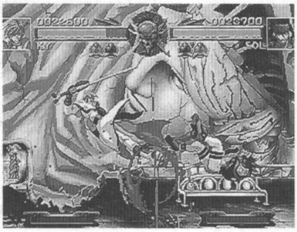
より相手を追い詰めるために ～起き攻めとガード崩し～

実のところ、カイは起き攻めとガード崩しが苦手な部類に入る。というのも、頼みの綱の中段攻撃がニードルスパイクの2撃目だからだ。いかにしてコレを当てるかというのが課題となる。相手の起きあがりにはしゃがみパンチ、またはキックで下段をガードさせてニードルスパイク、というのが基本。やりすぎるとバレるので、ほどほどに。起き攻めではないが、ダウンしたらヴェイパースラストを入れるのを忘れないように。





↑下段攻撃を繰り返し、意識を下へと向けさせておいてから…



↑ニードルスパイクを出す。たまに使うから効果的なのだということを忘れずに



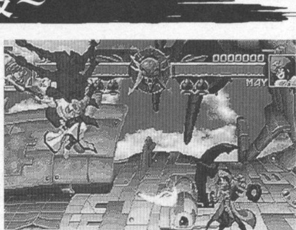
↑攻めきれなかったときは、スタンニードルで相手の動きを固めて仕切り直そう

空中での攻防 ～飛び込みと対空技～

ジャンプの速さとあいまって、ジャンプ斬り、大斬りは非常に使いやすい。飛び込むときはこの2つさえ使っていけば、ある程度安心できる。逆に対空技は乏しく遠目なら斬り、近くならばしゃがみ大斬りで対処しよう。対空技としてヴェイパースラストを相手がジャンプしたと同時に出すと、当てやすいぞ。また威力が低いとはいえ、空中スタンエッジは相手の動きを牽制するのに役立つ。逃げジャンプから出すと効果的。



↑ヴェイパースラストは真上に飛んでしまうため、対空技としての信頼度はイマイチ



↑空中スタンエッジは、地上に降りるまで何度でも出すことができるぞ

浮かせたら狙いたい空中連続技

●ジャンプパンチ→ジャンプキック→ジャンプ斬り→ジャンプ大斬り

ダストアタックからつなげる連続技。ガトリングコンビネーションなのだが、イマイチ見た目の迫力と威力に欠けるのが残念なところ。

●ジャンプ斬り→ジャンプ大斬り→空中ヴェイパースラスト

こちらもダストアタックからの連続技。コンボ修正が入る前に威力の高い技をつなげているため、非常に実用的な空中コンボ。

対戦攻略

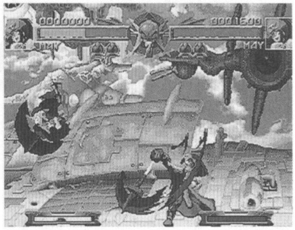
メイ

MAY



対戦における基本戦術

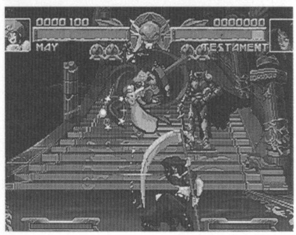
身体が小柄なためか、どの技もリーチが短め。この弱点は、トリッキーな必殺技の数々と攻撃力の高さとでカバーしていかなくてはならない。守勢になると脆さが目立ってしまうキャラクターなので、普段は中間距離で相手をじらしつつ、スキをついて飛び込み連続技を狙うという一撃離脱の戦闘スタイルで闘うのがいいだろう。相手の虚をつくことができる必殺技が多いが、出し方が単調だと簡単に対応される。つねに相手を撹乱するようにせわしなく動き回ろう。攻めのリズムを単純にしないために、投げや必殺技投げを交えていくのも大事だ。



↑メイの場合、必殺技にたよるウェイトがかなり大きい。技の暴発にはくれぐれも注意しておこう

間合い別対処法　〜近距離〜

連続技を狙っていくなら、技の出が速いしゃがみパンチからのガドリングコンビネーションがオススメ。大斬りは威力が大きいが、リーチがないので連続技にするときには慎重に。連続技のシメはアクアローリングがいいが、ガードされていればレスティヴローリングにして相手の頭上にまとわりつこう。ただし対空必殺技を持つキャラが相手のときは控え目に。ときおり投げ（必殺技投げを含む）も交えると効果的だ。



この連続技・連携技を決めろ！

●しゃがみパンチ→しゃがみ斬り→しゃがみ大斬り→アクアローリング
→レスティヴローリング
→ミストファイナー

間合いが遠いと最後までつながらないので注意。最後の必殺技はヒットしたかどうかで変えること。安全にいくならミストファイナーがいい。

●キック→オーバーヘッドキッス

至近距離でキックをガードさせた間合いなら、オーバーヘッドキッスを入れられる。ガードの堅い相手に対して使うのが有効。

●イルカさん！→ダッシュキック→大斬り→アクアローリング
→アクアローリング

イルカさん！の後に続けて連続技を狙う連携。キックのリーチは長いが、続けて大斬りも組み込むならダッシュで少し近づく必要がある。アクアローリングを直接入れる方はお手軽だが与えるダメージは少ない。

●投げ→メイ・ダイナミック

覚醒技を入れられる数少ないチャンス。落下時にダウン回避されると逃げられるのが難点だ。ダウン回避に失敗したのを見てからでも間に合うぞ。

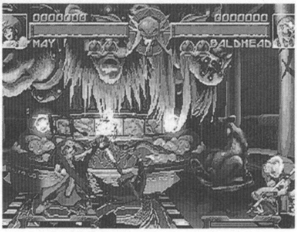
間合い別対処法　〜中距離〜

キックは見た目よりもリーチが長く、中間距離ではかなり役立ってくれる。これで牽制しつつ、イルカさん！を出したり、ミストファイナーで遠ざけたりして相手のミスを誘おう。イルカさん！を出した後には、ダッシュからの連続技を狙ったり、ジャンプで飛び込んでみるのも有効。飛び道具を連発するクセのある相手には、ミストファイナーで相手の飛び道具を跳ね返しつつ間合いをつめていけばいい。



間合い別対処法 ～遠距離～

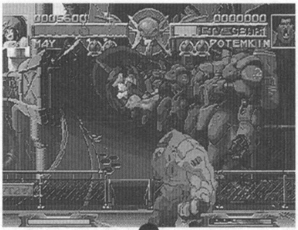
遠距離でじらすのもメイの主戦法の内の1つ。イルカさん！を連発して弾幕を張り、相手の出方を待ってみよう。相手も様子見の状態なら、アクアローリングをチャージ。レベル2以上になると極端に攻撃力が上がるため、相手のスキをみて溜めておこう。また、一気にダッシュで間合いを詰める戦法もおりまぜていくといい。奇襲として、遠距離からアクアローリングを出し、相手の前に着地して投げにいくという手もある。

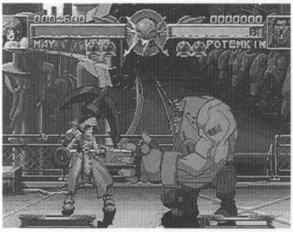


より相手を追い詰めるために ～起き攻めとガード崩し～

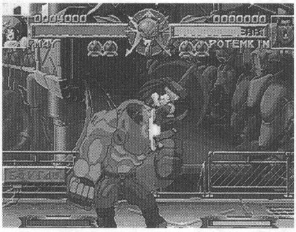
中段技には→＋□があるが、技のモーションが遅くて多用はできない。他にガード崩しの手段としては、アクアローリング（山なり軌道の方）も有効。1～2キャラ分ほど離れた間合いから出せば、相手の後頭部あたりにヒットするので相手のガード方向が逆になるのだ。

相手の起き上がりには、→＋□の中段、下段からの連続技と、必殺技投げのオーバーヘッドキッスで3択を迫るのがいいだろう。

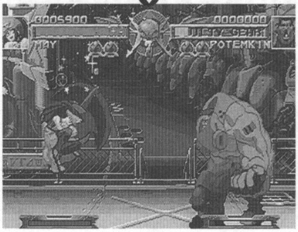




↑相手により差はあるが、これぐらいでアクアローリング（←↙↓↘→）を出す



↑相手を飛び越えて頭上に襲いかかる。もちろん相手はガード方向が逆になるのだ

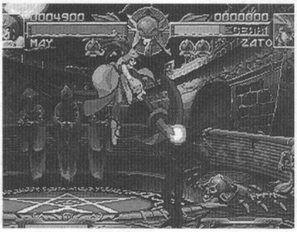


↑アクアローリング（←↙↓↘→）は途中で←＋△を押すと軌道が変化するのだ

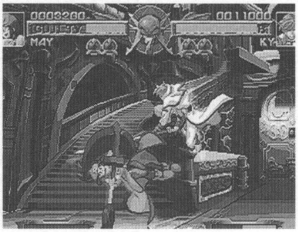
空中での攻防 ～飛び込みと対空技～

飛び込みからの連続技を狙うなら、ジャンプ斬り→ジャンプ大斬りで飛び込むのが実用的。ジャンプ斬りを高めでヒットさせるのがコツだ。空中での攻防はそれほ得意ではないが、横方向に判定が強めの技としてはジャンプキックがある。

相手のジャンプ攻撃に対して確実な対空技はないが、大斬りがそこそこ使える。また、相手の飛び込みが浅い場合にはキックでうまく迎撃できることもあるぞ。



↑ジャンプ斬りをこの高さでヒットさせれば、下りにジャンプ大斬りが連続できまる



↑意外に役立つ対空技となるキック。ただし、下の本体を攻撃されると弱い

浮かせたら狙いたい空中連続技

●ジャンプパンチ→ジャンプキック→ジャンプ斬り
→ジャンプ大斬り→レスティヴローリング

相手キャラによってはかなり入りづらく、ジャンプパンチを省略したほうがいい。レスティヴローリングを省いてもダメージにはあまり変化がない。

対戦攻略

クリフ-アンダーソン

KLIFF-UNDERSN



対戦における基本戦術

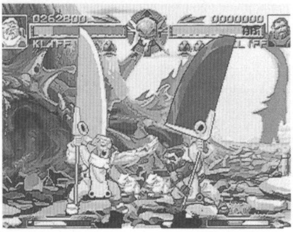
大斬り攻撃が入ればキャンセルがかかるのでこの攻撃を連続技の起点に使いたいが対戦となると話は変わってくる。確かにリーチが長く攻撃力も高いのだがスキが大きいので対戦時は斬り攻撃のほうを使って闘いを組み立てよう。近距離での斬り攻撃は対空技にもなる。また、鱗剥がしにつながるので一度入ったらためらわず連打しよう。遠距離での斬り攻撃はリーチも長く技の出るスピードも速く申し分ないので牽制や連続技の起点として使おう。必殺技は連続技のシメとして使えるモノが多い。対空の連続技は鱗剥がし、地上では頭蓋砕できめよう。



↑クリフの必殺技は攻撃力の高いものが揃っており、連続技のシメとしても使える。攻撃がヒットしたら必ず入れよう

間合い別対処法 ～近距離～

巨大な武器を持っているだけあって、近距離での攻撃はあまり得意ではない。クリフしかもっていない避け技、先の先を使って相手の攻撃のテンポを崩しながら闘おう。そしてこの距離での大斬りは使ってはいけない技のひとつ。出るスピードが遅いので出始めにつぶされてしまうのだ。キック、パンチ攻撃もリーチが非常に短いので使うことはオススメしない。ガードされてもいいので、斬り攻撃を中心に間合いを取って闘おう。



この連続技・連携技を決めろ！

●ジャンプ大斬り→斬り（近）→斬り（遠）→頭蓋砕
→鱗剥がし

クリフ唯一の跳び込みからの連続攻撃。ジャンプ攻撃を苦手とするクリフだが、ジャップ大斬りが有効なのでこの二つの連続技を使っていこう。上段の連続技はタイミングがとるのが難しいので下段をメインに使おう。

●斬り（近）→斬り（遠）→しゃがみ斬り→頭蓋砕

キックやパンチ攻撃のリーチが短く、また技の出が遅いため連続技が非常につながりにくい。クリフは斬り攻撃が主体となるので中距離、遠距離から狙っていこう。この場合だと斬り（近）は連続技に入らない。

●大斬り→頭蓋砕

クリフの連続技では最大の攻撃力を誇る。立ち大斬りがヒットする場所ならば何処からでもつながるので攻撃がヒットしたら迷わず頭蓋砕を入れよう。しゃがみ大斬りからでもつながるがリーチが短いので使えない。

●首跨ぎ→しゃがみキック→頭蓋砕
→咆哮返し

首跨ぎの攻撃がヒットすると相手はダウンするので、そこ後からは追い打ち攻撃。（少し強引ではあるが…）首跨ぎでダウンした後、さらにダウン攻撃のしゃがみキックで相手を浮かした後は頭蓋砕き、または咆哮返しが入るぞ。

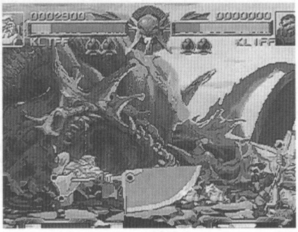
間合い別対処法 ～中距離～

クリフはこの中距離が最も得意な間合いとなる。この間合いを保って攻撃をおこなえば、戦闘を優位に運ぶことができる。斬り（遠）は攻撃の出が速くリーチが長いため、相手は近距離の間合いに踏み込めないはずだ。飛び込んできた場合は、斬り（近）で応戦し、ヒットしたら、鱗剥がしを入れよう。ガードされた場合でも鱗剥がしは有効だ。しかし、鱗剥がしの攻撃範囲外で相手が着 地したら連打はやめよう。



間合い別対処法 ～遠距離～

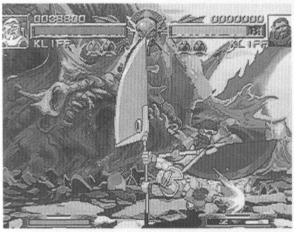
この距離になってしまうとクリフには打つ手がほとんどなく、飛び道具がないクリフにとって非常に不利な距離となる。頼みの綱は咆哮返しなのだが、斬り（遠）と間合いがあまりかわらないのでチャージアタックで咆哮返しのレベルを上げておこう。レベル2では画面の真ん中までしか届かないがレベル3になれば画面の端まで届くのでこの技を使って攻撃するしかない。常にチャージしてレベルを上げておこう。



より相手を追い詰めるために ～起き攻めとガード崩し～

クリフは近距離での闘い方が少ないため、ガード崩しは苦手だ。頭蓋砕や鱗剥がしで相手にプレッシャーを与えたり、首跨ぎでめくってガードを崩すしかない。鱗剥がしは近距離でもリーチが短いので多様は禁物。転ばす技としてはしゃがみキック。相手がダウンしたら、すぐに頭蓋砕や咆哮返しで追い打ちをかけよう。咆哮返しがチャージアタックでレベル3までたまっていたら必ずコマンド入力。大ダメージを与えることができる。





↑下段攻撃などで、相手がダウンしたときは頭蓋砕か咆哮返しのコマンドを入力しよう



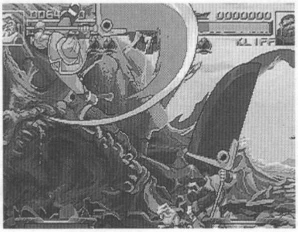
↑なかなかきめることができない咆哮返し。ダウン攻撃に、レベル3を重ねよう



↑追い打ちの際の頭蓋砕はタイミングをうまくとらないとガードされてしまうぞ

空中での攻防 ～飛び込みと対空技～

飛び込み攻撃として使えるのは、ジャンプキックとジャンプ大斬り。飛び込む際には当たり判定の広さを考えてジャンプ大斬りを使い、連続技への起点としよう。対空技としては近距離で斬り（近）を使い、遠距離の場合にはしゃがみ斬りで対処していこう。近距離で斬り攻撃をヒットさせれば鱗剥がしが入り、遠距離の時は頭蓋砕が連続技として入る。また、空中でダストアタックを使えば相手に対しての牽制にもなるぞ。



↑ジャンプ大斬りは技の出も早く、攻撃力も高いので飛び込む際にはこれで攻めよう



↑空中ダストアタック。クリフにしかできないので、いきなり出したら驚くかも

浮かせたら狙いたい空中連続技

●ジャンプキック→ジャンプ斬り→ジャンプ大斬り

ダストアタック後に出すことができる連続技。クリフはダストアタックを空中でも放つことができるが、相手が空中にいるときに当ててもダストアタック扱いにならず、きりもみ状態にならない。ダストアタックをきめたいときは相手が地上にいるときを狙おう

対戦攻略

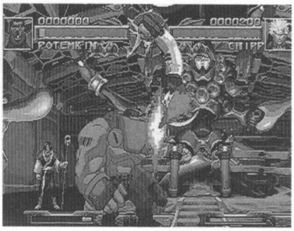
ポチョムキン

POTEMKIN



対戦における基本戦術

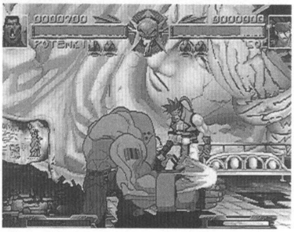
全キャラの中で最も機動力が低いので、攻撃のイニシアチブを相手に取られやすい。そのかわりに攻撃力は通常技、必殺技ともに非常に高く、相手の動きを見て的確に対応していく戦い方が有効だ。ただ、通常技はいずれも技の出るスピードが遅く、安易に手を出すと逆にカウンターを取られやすい。上段・下段へのガードの揺さぶりや投げ技に注意しつつ、チャンスが巡ってくるまで耐えることが重要。相手がじれてスキを見せたら、しゃがみ斬りからのメガフィストなどでガードを崩しつつ、必殺技投げのポチョムキンバスターを狙っていこう。



↑一撃離脱戦法をとってくる相手は非常に厄介。肉を切らせて骨を断つ、バクチ戦法も時には必要だ

間合い別対処法 ～近距離～

接近時に最も信頼できるのは、しゃがみパンチ。リーチが長く、とりあえず連打して相手の様子を見れる。ここで相手がガードに徹する気配があればニトロフック。逆に技を出すようならメガフィストで対抗しよう。この2択を基本に、しゃがみ弱パンチからのグラヴィトンスタンプや、ジャンプ大斬りに移行するなどして攻めに変化を持たせよう。相手をガード気味にさせたら本命のポチョムキンバスターをきめてやろう！



この連続技・連携技を決めろ！

●しゃがみパンチ（×1～4）→しゃがみ斬り→メガフィスト

乱戦時に最も役立つ連続技。メガフィストがつながらないことも多いが、ガードが下段→上段に切り替わるので見切りにくい。

●ジャンプ大斬り→パンチ→ポチョムキンバスター

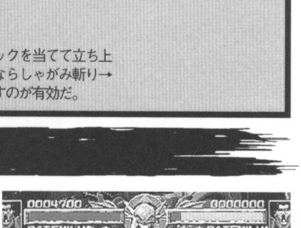
ジャンプ大斬りはかなり低めで当てないと反撃されやすい。パンチで間合いが離れなければ、ポチョムキンバスターを狙える。

●しゃがみパンチ（×1～4）→ニトロフック→キック→ポチョムキンバスター→大斬り
　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　└→しゃがみキック→大斬り

ダウン回避が苦手な相手には有効な連携。ニトロフックをダウン回避されなかった場合、倒れた相手にキックを当てて立ち上がらせ、ポチョムキンバスターをきめられる。大斬りの追い打ちはキャラによっては入らないが、画面端ならしゃがみ斬り→しゃがみ大斬りが安定しやすい。この後はメガフィストで間合いを詰めたり、グラヴィトンスタンプを出すのが有効だ。

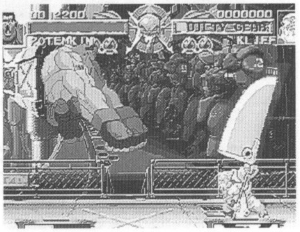
間合い別対処法 ～中距離～

安易にこちらから攻め込んでいくと手痛い反撃を喰らいやすいが、不意にメガフィストを出し近づいていくのは有効な手段。タイミングさえ合えば、カイやソルの飛び道具を飛び越えつつカウンターを喰らわすこともできるのだ。飛び込みを狙ってみるなら、ジャンプ大斬りがオススメ。判定が下方向に広いので、迎撃されづらい。ただし基本的に空中戦は苦手なキャラなので、対空必殺技を持つキャラクターに対しては控え目に。



間合い別対処法 ～遠距離～

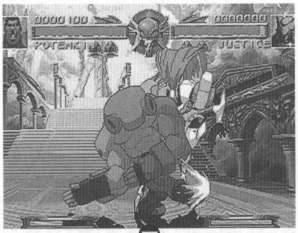
間合いがかなり開いてしまうと、あまり有効な手段はない。この間合いだとダッシュからの攻撃がもっとも怖いので、まずは様子をみるのがいいだろう。もっともリーチの長い大斬りを牽制として出しておくと、勝手に当たってくれる場合もある。相手が積極的に近づいてくる場合はいいが、逆にチャージを狙っているようならこちらから近づく必要がある。ニトロフックのダッシュや、メガフィストで間合いを詰めよう。



より相手を追い詰めるために ～起き攻めとガード崩し～

中段技としては格段に速く、非常に高性能なメガフィストがガードの揺さぶりに有効。しゃがみ斬りが立ちガード不可なので、ここからメガフィストにつなぐ連携で相手を追い詰められる。近距離でのしゃがみパンチは見た目に反して立ちガード可能なので、ガードを揺さぶりたいなら必ずしゃがみ斬りかしゃがみキックを絡めること。

相手の起き上がりには、キックからの連続技かポチョムキンバスターの2択を迫ろう。





↑見た目に反して立ちガード不可のしゃがみ斬り。しゃがみパンチからつなごう



↑ここからメガフィストへ移行。技の出が速いので、なかなか反応されづらい

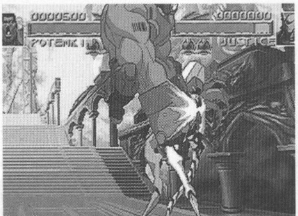


↑ダウンに密着できればチャンス。キック→ポチョムキンバスターがオススメ

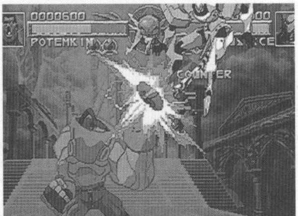
空中での攻防 ～飛び込みと対空技～

ジャンプの軌道が低いので、相手に飛び込む際には中距離～近距離の間合いで飛び込む必要がある。特に有効なのはジャンプ大斬りで、攻撃判定が前に張り出すため中間距離でも使える。また至近距離からなら下方向に拳を突き出すジャンプ斬りを高めに当て、下りでジャンプ大斬りを当てる連携も面白い。

相手の飛び込みに対しては、あまり有効な対策はない。しゃがみ大斬りが使えなくもないが、ガードに徹するのが無難かも。



↑ジャンプ斬りをこの高さでヒットさせれば、下りにジャンプ大斬りが連続できまる



↑殺界発生技の無敵時間を利用すれば、相手の飛び込みを撃墜することができる

浮かせたら狙いたい空中連続技

●ジャンプキック→ジャンプ斬り→ジャンプ大斬り

空中で出せる必殺技がなく、またリーチが長いジャンプ攻撃が限定されているので、ダストアタック後にきめられるのはせいぜいこれぐらい。安定したいならキックを省く必要がある。与えるダメージもそれほど大きくないので、あえて飛ばずにチャージするのも手段かもしれない。

対戦攻略

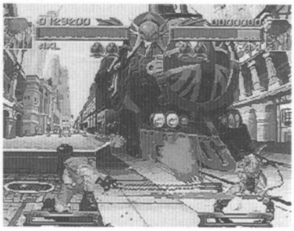
アクセル=ロウ

AXL - LOW



対戦における基本戦術

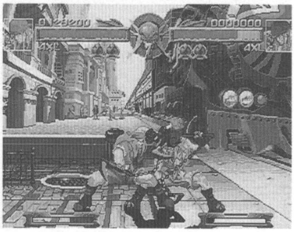
アクセルは通常攻撃の連射が利かず相手にプレッシャーを与えにくいキャラクターである。相手の接近を許してしまうと、連続技にあまり頼れないアクセルには少々つらい闘いとなる。そうさせないために相手と距離をとり、技の出が速いパンチやジャンプ大斬りなどで相手を牽制することが重要になってくる。中・遠距離がアクセルの間合いなので相手を寄せ付けないための工夫が必要だ。中・遠距離戦でのカギを握るのは鎌閃撃から鎌閃曲鎖撃への連続技。鎌閃撃をジャンプでかわされても、それに続く鎌閃曲鎖撃は空中の相手にもヒットするぞ。



↑しゃがみ大斬りも有効な技。間合いが遠いと1ヒットしかしないが、近いところで使うと2ヒット。攻撃力も高いぞ

間合い別対処法 ～近距離～

アクセルはこの距離での闘いが苦手である。かろうじてしゃがみキックからの連続技があるくらいで、有効な攻撃手段があまりないからだ。なんとか中・遠距離でカタをつけたいところだが、そう上手くはいかないのが現実。接近戦になったらパンチからつながる→+□で相手を吹き飛ばして間合いをとろう。また、相手を牽制するため天放石をこまめに使ってその存在をアピールし、警戒心をあおるというのも有効な手段だ。



この連続技・連携技を決めろ！

●しゃがみキック→斬り（近）→斬り（遠）→鎌閃撃→鎌閃曲鎖撃
斬り（近）→大斬り
パンチ→　→+□

アクセルの持つ攻撃でもっとも強力なのがしゃがみキックから始まる連続技。近距離戦は苦手なアクセルだが、もし接近したらこの連続技をきめていきたい。パンチ、→+□、鎌閃撃の連続技は相手と密着状態でないときまらないうえ、相手キャラによってもその成功率は左右されてくるようだ。

●（壁際で）パンチ→　→+□→キック→投げ

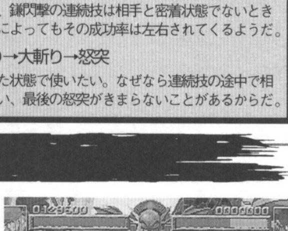
→+□で壁際に吹き飛ばされて跳ね返ってきた相手にキックをつなげる。この連続技は相手を壁際に追いつめてからでないと入らないので注意。

●しゃがみキック→斬り→大斬り→怒突

この連続技は相手と密着した状態で使いたい。なぜなら連続技の途中で相手との間合いが離れてしまい、最後の怒突がきまらないことがあるからだ。

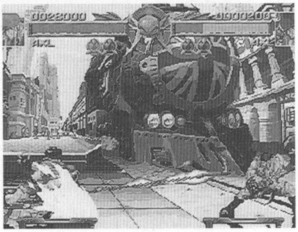
間合い別対処法 ～中距離～

この距離では相手を近づけないための闘い方が重要になってくる。そのときに有効なのがパンチ。攻撃力こそ低いが、スピードとリーチに優れるため相手の接近を牽制するのに役立つ。パンチがヒットしたら鎌閃撃につなげて、少しでも多くダメージを与えておこう。また、リーチ、攻撃力、スピードに優れているジャンプ大斬りも使える技だ。しかし当たり判定は鎌の先にしかないので、間合いを取り違えると相手にヒットしないぞ。



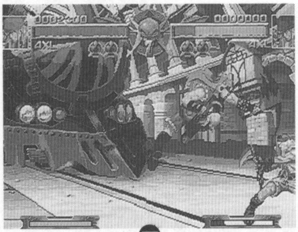
間合い別対処法 ～遠距離～

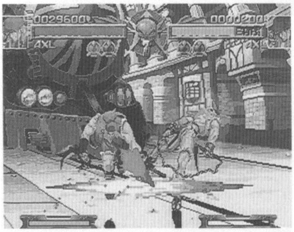
アクセルには飛び道具こそ無いものの、リーチのある通常技や飛び道具と同じ感覚で使える鎌閃撃がある。これらをうまく使えば飛び道具を持った相手とも互角に闘うことができるぞ。この距離で有効な技はジャンプダッシュからの大斬り。低空でのジャンプダッシュは予備動作も少なく読まれにくいため、遠くでガードを固めている相手にきまりやすい。ただ、入力が少々難しいのが難点。↑→→＋○ボタンと覚えてしまおう。



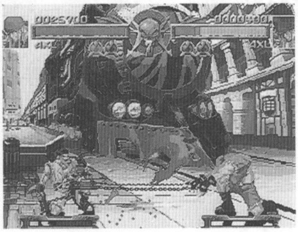
より相手を追い詰めるために ～起き攻めとガード崩し～

アクセルにとって起き攻めとガード崩しはそれほど重要ではない。というのも、アクセルがメインで闘っていく間合いは中・遠距離であるからだ。それに起き攻めに有効な技を持たないというのも理由のひとつに挙げられる。もし近距離戦で相手をダウンさせたら、まず間合いをとることを考えよう。また、ガード崩しにはキックが使える。この技はしゃがみガード不可なのでしゃがんでガードを固めている相手に使っていこう。

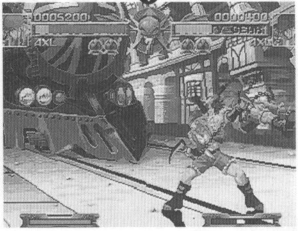




↑しゃがみ斬りはダウン技。この技でダウンさせた後、さらにしゃがみ斬りが入る



↑しゃがみ斬り→しゃがみ大斬りは少々入りづらい。他の技から狙っていこう



↑陽舞を相手にガードさせておいて接近し、投げへと移行。壁際の攻防で使えるぞ

空中での攻防 ～飛び込みと対空技～

技の出が速いジャンプ斬りやリーチとスピードに優れたジャンプ大斬りを持つアクセルは空中戦を得意とする。空中での闘いでは、間合いが近いなら斬り、少し離れているときは大斬りと使い分けよう。飛び込んできた相手を地上で迎撃したいなら対空技の弁天刈りが使える。こちらから飛び込むときはジャンプ大斬りがオススメ。少し遠めの間合いから飛び込んだ後、すぐに後ろへジャンプしての大斬りで相手を撹乱しよう。



↑対空には弁天刈りが使えるが、コマンドに自信がないときはジャンプ斬りでもOK



↑あまり近い間合いだと大斬りは入らない。少し遠いところから攻撃するのがコツ

浮かせたら狙いたい空中連続技

●（ダストアタック後）ジャンプキック→ジャンプ斬り→ジャンプ大斬り

ダストアタックをきめた後に安定してつながるガドリングコンビネーション。通常技のみで構成されている分、その威力は低めになっている。

●ダストアタック後、ジャンプ大斬り→ジャンプキック→ジャンプ斬り→大斬り

右の連携技よりも威力は高いが、安定して入らないのが難点。最後の大斬りは落ちてくる相手を地上で狙うように使おう。

対戦攻略

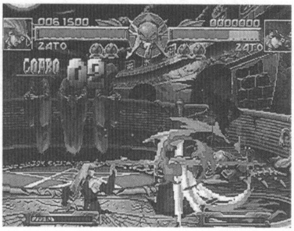
ザトー-ONE

ZATO-1



対戦における基本戦術

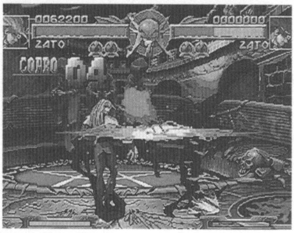
ザトーの能力を活かした闘いをこころざすなら、多少相手との間合いをとった方がよい。それは、ザトーの必殺技が中・遠距離で威力を発揮するものが多いからである。クライムダークネスは離れた相手に非常に効果的な飛び道具だが、近距離の相手にヒットさせることは少々難しい。また、インヴァイトヘルは遠距離からの相手の接近をつぶすのには有効だが、技の出が遅いので単体で接近戦に使うことは避けたい。とはいえ、接近戦もそつなくこなせるので、中距離からいきなり近距離戦に持ち込むなどして闘いにアクセントをつけてみよう。



↑相手の足下から突然ドリルを繰り出して攻撃する技、インヴァイトヘル。中・遠距離での奇襲攻撃にはこの技を使っていこう

間合い別対処法 ～近距離～

ザトーのもっとも得意とする距離は中・遠距離だが、強力な連携技をきめたいときは接近戦に持ち込むしかない。この場合、ダッシュで相手との間合いを一気に詰めて、→＋□でつながる連携技が使いやすい。また、ダッシュからしゃがみパンチの連打でもOKだ。どちらの場合も連続技のシメにはインヴァイトヘルを使っていこう。これでダウンさせた後にクライムダークネスで追い打ちをきめて、また間合いをとるように闘おう。



この連続技・連携技を決めろ！

● →＋□ →キック×2→しゃがみキック→インヴァイトヘル
　　　　→斬り（近）→斬り（遠）→大斬り→インヴァイトヘル
　　　　→ライズアンドフォール

→＋□ボタンは2ヒットするので、次の技へつなぐときのタイミングがとりやすい。また、途中に斬り（遠）を入れるときは、2ヒットでキャンセルをかけた方が後の連携につながりやすくなるぞ。

●しゃがみ斬り→大斬り→しゃがみ大斬り→インヴァイトヘル

ダッシュで一気に間合いを詰めた後にいきなり出すときまりやすい。ここで気をつけたいのは相手と密着していないとしゃがみ大斬りが入らないところ。間合いを見てしゃがみ大斬りを入れていこう。

●キック×5→大斬り

相手を壁際に追いつめ、密着した状態だとキックが6発入る。地味だが威力はそこそこあるぞ。

●投げ→クライムダークネス

相手を放り投げ、落下してきたところを狙う技。クライムダークネスは3回ヒットさせよう。

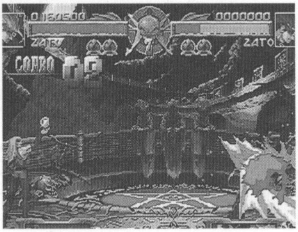
間合い別対処法 ～中距離～

ザトーがこの間合いをもっとも得意とする理由は、必殺技の相性にあることは先にも述べた通り。そしてこの間合いで有効な技は斬りである。リーチがあるうえ、3ヒットするというのがうれしい。技の出も速いので相手の接近をつぶすのに非常に有効な技だ。さらにここからインヴァイトヘルへとつながるのでどんどん狙っていこう。ただし、先読みされて攻撃を外されると大きなスキが生まれることに注意が必要。



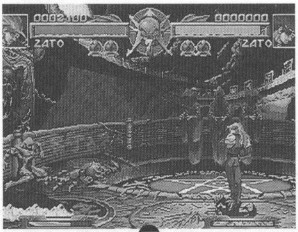
間合い別対処法 ～遠距離～

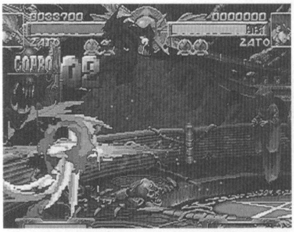
この距離ではクライムダークネスやインヴァイトヘルでの相手への牽制がメインとなってくる。この2つはガードされても他の飛び道具より体力を削るので相手にプレッシャーを与えることもできる。さらに相手が飛び道具を放ってきたらドランカーシェイドで跳ね返すこともできる。とはいえこれだけでは埒があかないので、もう少し相手に接近したいところだ。その場合にはブレイクザロウを使って安全に間合いを詰めよう。



より相手を追い詰めるために ～起き攻めとガード崩し～

起き攻めはザトーのもっとも得意とするところ。というのも、ザトーの必殺技は相手の下段を狙ったものが多いからだ。その中でも有効なのがクライムダークネス。このときうまくいけば、クライムダークネスで空中に放り投げられた相手にさらにクライムダークネスを当てることができるぞ。ガード崩しには、連続技に組み込んだ闇かかとを使おう。この技はしゃがみガード不可なのでしゃがんでガードを固めている相手に有効なのだ。





↑空中インヴァイトヘルはいきなり出されると反応しづらい。これで活路を開こう



↑闇かかとはしゃがんでいる相手にもヒットするが、技の出が遅いのが玉にキズ



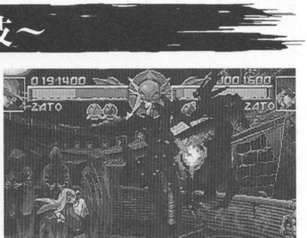
↑ダウンした相手にインヴァイトヘル。少々難しいが連続で当てることもできる

空中での攻防 ～飛び込みと対空技～

ザトーの飛び込み攻撃にはジャンプ斬りを使っていこう。リーチがあるうえに技の出も速いので飛び込みにはもってこいだ。さらに空中インヴァイトヘルを織りまぜていくことによって相手に2択を迫ることもできる。ガードを上下に揺さぶって相手を攪乱してやろう。しかしザトーは飛び込みに強い反面、有効な対空技をあまり持たない。かろうじてしゃがみ大斬りがあるだけである。技の出は速い方なのでそこそこ使えるのが救いだ。



↑ジャンプ斬りと空中インヴァイトヘルの2択攻撃で相手のペースを乱してやろう



↑大斬りも対空技に使える。しかし、しゃがみ大斬りの方が安定してヒットするぞ

浮かせたら狙いたい空中連続技

●ダストアタック後、ジャンプキック→ジャンプ斬り→ジャンプ大斬り→ジャンプキック→斬り（近）→斬り（遠）→大斬り

ジャンプ大斬りまでは安定して入るが、その後は相手のガードか反撃を覚悟しなければならない。しかしすべてきまれば、一気に形勢を逆転することもできる。可能ならば狙っていこう。



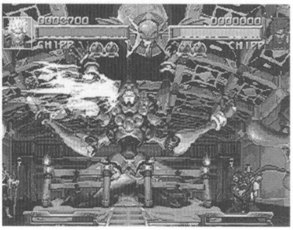
対戦攻略

チップ=ザナフ

CHIPP-ZANUFF

対戦における基本戦術

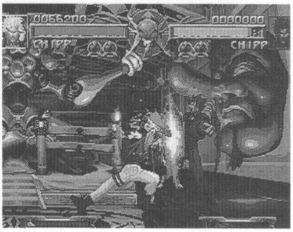
チップは本作中、最速のスピードの持ち主。闘いの基本は、すべての技の出が速く、連続技がつながりやすいという特性を活かし、近距離戦をメインにしていこう。その際に使えるのが、リーチのある大斬りや技の出が速い斬り攻撃。必殺技では空中でも出すことができるαブレードとβブレードが使える。この2つは連続技のシメとして使うと有効だ。また、遠距離戦になったら相手の飛び道具を打ち消して突進するγブレードと、瞬間移動技である殺式転移を使って、接近戦に持ち込んでしまおう。チップは接近戦でこそその力を発揮するのだ。



↑最大の長所であるスピードを活かして相手を翻弄させながら闘おう。攻撃がヒットしたら連続技へとつなげることを忘れずに

間合い別対処法 ～近距離～

チップがもっとも得意とする近距離戦。ここでは攻撃力の低さをカバーするために、連続技を入れてダメージを稼ぐことを目標としよう。通常技のどれかが相手にヒットすれば、そのまま連続技につなげることが可能だ。ただし、間合いによってつながり方が若干異なってくるので、相手との距離をよく見てコマンドを入力すること。そのときに、連続技のシメとしてαブレードかβブレードのどちらかをきめるといいだろう。



この連続技・連携技を決めろ！

●ジャンプ斬り→大斬り→斬り（近）→大斬り→斬り（遠）→αブレード

飛び込みからの連続技。大斬り、斬りとテンポよく押していき最後は突進技のαブレードできめよう。この攻撃がすべて入れば、見た目通りの大ダメージを与えることができる。途中でαブレードをいれて連続技を止めることもできるぞ。

●キック→パンチ→斬り（近）→大斬り→斬り（遠）→大斬り→αブレード

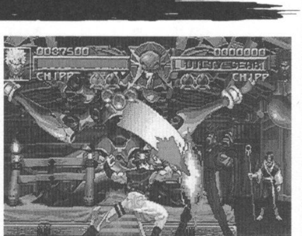
となりと同じ様な連続技だが、すべてのボタンを使って攻撃しているためかこちらの方が攻撃力が上になる。最後のαブレードが入力ミスでβブレードにならないように注意しよう。

●斬り（近）→斬り（遠）→大斬り→しゃがみ大斬り→αブレード→βブレード→γブレード

ダメージの大きさを重視すると斬り攻撃が主体になる。大斬りまでは入りやすいが、屈大斬りがダウン攻撃になり、その追い打ちでαブレードを入れて空中に浮かすことになる。浮いた後はβブレードを入れよう。γブレードだとチップが相手の近くにいないのでβブレードが決まらないぞ。

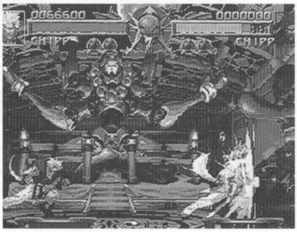
間合い別対処法 ～中距離～

チップにとって中距離は少々闘いにくい。この間合いで攻められるとリーチの長い技をあまり持たないチップでは対処しづらいからだ。しかし、万一この間合いでの戦闘を強いられたときは、むやみに手を出さないで相手の出かたを見よう。相手が飛び込んできたら、βブレードで叩き落とし、相手が飛び道具できた場合にはγブレードで打ち消してしまおう。殺式転移で間合いを詰めるというのも手だ。



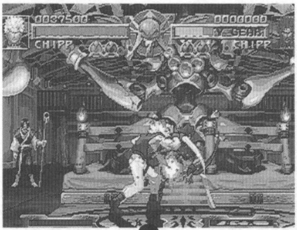
間合い別対処法 ～遠距離～

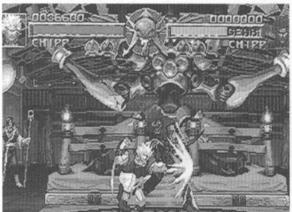
この間合いではチップのスピードが活かせなくなってしまう。しかし、チップには優秀な飛び道具γブレードがある。γブレードは相手の飛び道具を打ち消して攻撃するため撃ち合いになった場合でも、まず負けることはない。しかし、技を出した後の硬直時間が長いためスピードのあるキャラクターには油断禁物。また、穀式転移を使えば一瞬で移動できるが、この間合いで使うと相手の目の前に出現するので注意しよう。



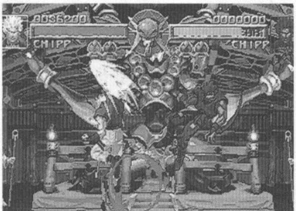
より相手を追い詰めるために ～起き攻めとガード崩し～

接近戦で連続して技を出し、攻め続けるのがチップの基本的な闘い方。しかし、中段攻撃を持たないため、相手のガードを斬り崩すのは苦手だ。そんなときは、相手を技の出が速い通常技で押していって、穀式転移で背後に回ってみよう。いきなりガード方向が変わってしまうため、相手は対処しきれないハズ。相手がダウンしたらαブレードかγブレードで追い打ち攻撃をかけ、キッチリ追加ダメージを与えておくことをお忘れなく。

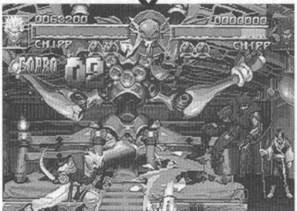




↑中段攻撃がないのでガードを崩すことは難しい。技の出の早い攻撃をしよう



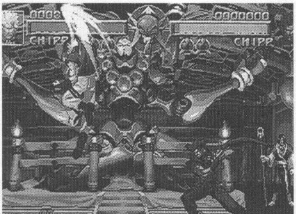
↑相手に対して攻撃がヒットすれば、連続技を組み込むチャンスが生まれるぞ



↑ダウンした相手には必殺技を使った追い打ちで追加ダメージを与えよう

空中での攻防 ～飛び込みと対空技～

対空技にもっとも適しているのがβブレードだ。技の出が速く、攻撃力も高いので上空からの攻撃にはこの技を使っていこう。コマンドに自信がない場合は斬りと大斬りをだしてもいいが、その際には少し相手を引きつけてから出さないとヒットしないという点に注意。こちらから飛び込むときにはジャンプ斬りやジャンプ大斬りなど使える技も多い。攻撃がヒットしたら、αブレードかβブレードのどちらかがつながるぞ。



↑頻繁に使うβブレード。連続技だけでなく対空技として使うこともできる。



↑自分の身体を回転させ攻撃するジャンプ斬り。リーチはないが飛び込みには使える

浮かせたら狙いたい空中連続技

●ジャンプ斬り→空中βブレード

ダストアタック後でも通常の空中戦時でもきめられる連続技。ダストアタック時にβブレードがレベル3までチャージされていれば、最大で14ヒットまで入る。いつでも安心して狙えるが、より確実にきめるために相手が無防備なダストアタック時を狙っていこう。

対戦攻略

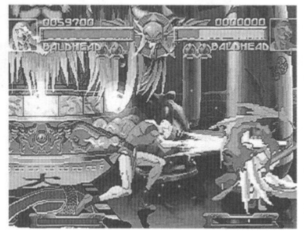
Dr.ボルドヘッド

Dr.BALDHEAD



対戦における基本戦術

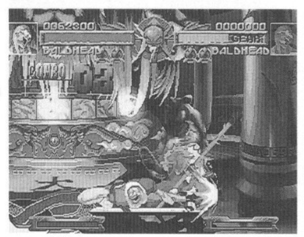
ボルドヘッドはリーチが長い技を豊富に持ち、中距離戦が得意であるのに加え、近距離での連携技も強いという使い勝手のよいキャラクター。中距離戦において、なんといっても使えるのは技の出の速さとリーチに優れた斬り。相手の攻撃が届かないところからいきなり斬りつけることもできるのだ。まずはこの中距離で闘うことを心がけよう。接近されてもパンチ連打からの連携技につなぐことができるのであわてることはない。連携技のシメにはレレレの突きがオススメ。そこから呼び戻し→ダウン攻撃へとつなげてとても汎用性の高い技だからだ。



↑長いリーチを持つレレレの突き。連携技のシメとしても有効だ。この技単体の威力は低いので呼び戻しの入力を忘れずに

間合い別対処法　～近距離～

この間合いで使える技はパンチとしゃがみキック。技の出が速く連打も効くパンチは、他の技へとつなぎやすい。しゃがみキックも接近した状態で使うと3ヒットするうえ、途中でキャンセルをかけることも可能だ。こちらが攻撃側のときはパンチ、しゃがんでガードを固めている防御側の場合はしゃがみキックを使っていこう。また、これらの技を起点として様々な必殺技へとつなぐことができる。状況によって使い分けていこう。



この連続技・連携技を決めろ！

●パンチ→キック→斬り（近）→斬り（遠）（または パンチ×3→斬り（近）→斬り（遠））
- →大斬り→レレレの突き→呼び戻し→ごーいんぐまいうぇい→しゃがみ大斬り
- →メッタ斬り
- →槍点遠心乱舞

最初のパンチの回数は各自がタイミングをとりやすい方を選ぶとよいだろう。最後の必殺技は、相手を壁際に追いつめているときはメッタ斬り、それ以外のときはレレレの突きを使おう。ごーいんぐまいうぇいは相手が落下してくるのを狙うものなので、落下地点を見誤らないことが大切だ。

●投げ→ごーいんぐまいうぇい→しゃがみ大斬り

空中に放り投げた相手が落下してくるのに合わせて、ごーいんぐまいうぇいを当てる技。投げる場所によっては落下地点を予測するのが難しくなる。

●ジャンプ斬り→空中ごーいんぐまいうぇい→しゃがみ大斬り

ジャンプ斬りは少し高い位置で出さないと、その後の空中ごーいんぐまいうぇいを出すのが難しくなる。心持ち早めに斬りつけるのがコツだ。

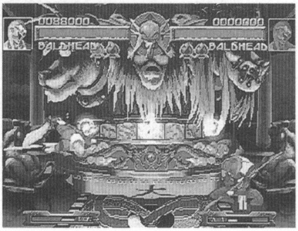
間合い別対処法　～中距離～

ボルドヘッドにとっての中距離というと、斬りから大斬りへと安定してつながるくらいの距離のことを指す。あまり離れると大斬りまでつながらないので注意が必要だ。斬り攻撃がヒットした後にも様々な必殺技につながるが、オススメはレレレの突き。ここから呼び戻しが入り、追い打ちのしゃがみ大斬りが入る。レレレの突きだけではあまりダメージを与えられないので、必ず呼び戻しのコマンドを入力しておくようにしよう。



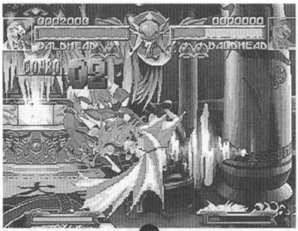
間合い別対処法 ～遠距離～

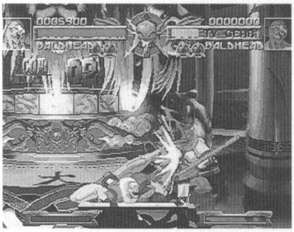
あまり間合いが離れてしまうと飛び道具の無いボルドヘッドには為すすべが無くなってしまう。状況が許すのなら、メッタ斬りをチャージしておくと良いだろう。また、ジャンプダッシュでゆっくり相手に近づき、いきなり空中ごーいんぐまいうぇいを出して間合いを詰めるという手もある。しかしその場合は相手の反撃を覚悟すること。遠距離から少し間合いを詰めれば斬りが届く間合いになるので、なんとかそこまで近づこう。



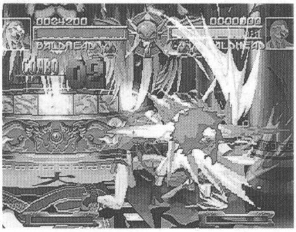
より相手を追い詰めるために ～起き攻めとガード崩し～

中段攻撃の無いボルドヘッドには、しゃがんでガードを固めている相手を切り崩すのは難しい。それならば無理にジャンプ攻撃などせず、投げを使ってみるのがよい。連続技を相手にガードさせたら素早く間合いを詰めて覚醒技のマッド・オペレーションを叩き込もう。起き攻めにはしゃがみ大斬りが最適。リーチも長く攻撃力も申し分無い。ごーいんぐまいうぇいをヒットさせれば必ずダウンするので、合わせて使うべし。

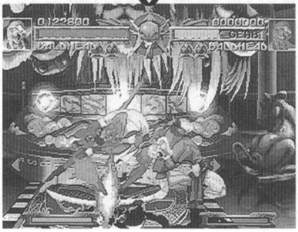




↑しゃがみキックなどからの連続技で相手のガードを固めさせ、投げ技を狙え！



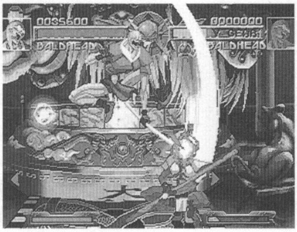
↑相手の体力が少ないときはメッタ斬りチャージアタックで削り取って勝利しよう



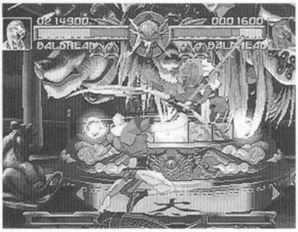
↑しゃがみ大斬りはリーチが長いので、少々離れたところの相手にもヒットするぞ

空中での攻防 ～飛び込みと対空技～

飛び込み攻撃のときにはスピードとリーチに優れたジャンプ斬りを使っていこう。この技がヒットすれば空中ごーいんぐまいうぇいへとつなげることができるぞ。空中での闘いにはジャンプ大斬りが有効。下への当たり判定は狭いが、横の相手に対してはリーチ、スピード、攻撃力共に優れている。対空技の無いボルドヘッドは相手の飛び込み攻撃に弱いのでこちらも相手に合わせてジャンプし、空中戦に持ち込むのがよいだろう。



↑飛び込みにはリーチが長く、離れたところからでも攻撃できるジャンプ斬りが最適



↑大斬りも対空に使えるが、少し早めに技を出さないと相手にヒットしないぞ

浮かせたら狙いたい空中連続技

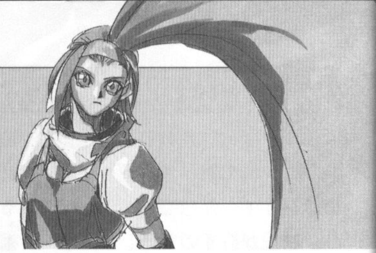
●ダストアタック後、ジャンプパンチ→ジャンプ斬り→ジャンプ大斬り→空中ごーいんぐまいうぇい→しゃがみ大斬り

ボルドヘッドの中で屈指の威力を誇る連続技。しかしヒット数が安定しないのが難点。確実にヒットさせたいときは最初にジャンプ斬りから入るとよいだろう。最後の追い打ちもお忘れ無く。

対戦攻略

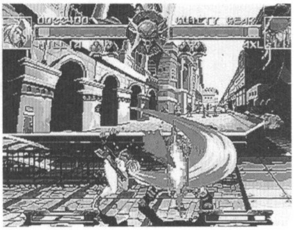
ミリアーレイジ

MILLIA-RAGE



対戦における基本戦術

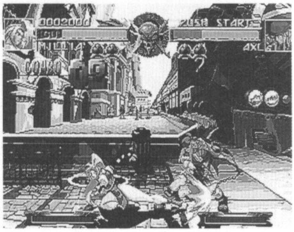
ミリアは本作中、最も非力なキャラクターである。だが、チップに次ぐスピードの持ち主なので、ミリアで勝利を掴むためには、そのスピードをもって相手を撹乱しつつ手数で勝負することになる。相手の間合いの手前をうろうろしつつ、ダッシュや前転で一気に間合いを詰めて接近戦に持ち込む以外、勝機はないといってもよいだろう。リーチはさほどないが、出の早い通常技が揃っているので、それらを使いながら相手を追い詰めていこう。相手のデッドアングルアタックにのみ気を付けながら、あくまでこちらのペースで闘いを進めていくことが大切だ。



↑ミリアの通常技の中でも威力の高い大斬りは技の出が遅いため使いづらい。連続技に組み込みにくいのも欠点のひとつ

間合い別対処法 ～近距離～

ミリアを使うにあたってメインとなるのが、この近距離戦だ。連打も効くのでリーチのあるキックやしゃがみキックで攻め込んでいこう。最高で6発くらいまでは入るが、そこまで入れずに斬りやタンデムトップなどを使ってなるべく多くのダメージを与えておこう。大斬りと違ってしゃがみ大斬りの技の出は速いので、チャンスがあれば入れておきたい。相手が気絶したら超連打をもってラストシェイカーを使おう。



この連続技・連携技を決めろ！

●斬り（近）→ラストシェイカー

ミリアの中で、最も大ダメージを与えられる技。立っている相手にはもちろん、空中からくる相手にも使え、最高13ヒットまで当てることができる。壁際では、ぜひとも狙って入れたい連続技だ。

●キックX2→立ち斬り→しゃがみ斬り攻撃→タンデムトップ

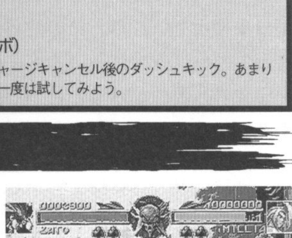
しゃがみキックからスタートさせても特に問題はない。離れてしまいそうな場合は、斬りを省けばしゃがみ大斬りが入る。タンデムトップ後は、倒れた所を攻めてプレッシャーを与えよう。

●キックX3→斬り（チャージキャンセル）→ダッシュキック→キックX3・・・（無限コンボ）

操作が難しいが、一応成立する無限連続技。キックのリーチが長いため成立させやすいが、操作があまりにも難しいため使いこなすには練習が必要。成功させるポイントは、チャージキャンセル後のダッシュキック。あまり使いすぎると嫌われるが、一度は試してみよう。

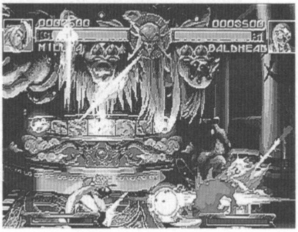
間合い別対処法 ～中距離～

キックに斬り攻撃と、何とか闘える技はあるが相手を追い詰めるにはほど遠い距離。なんとしても接近したいところだ。ここでは地上からの攻めについて説明しよう。ここで役に立つのが前転だ。あまり使いすぎると読まれてしまうが、動きも速くスキも少ないため接近するにはもってこいの技。間合いを調整すれば、相手の背後に回り込むこともできる。この技を使いこなすことが、この距離でのポイントとなる。



間合い別対処法 ～遠距離～

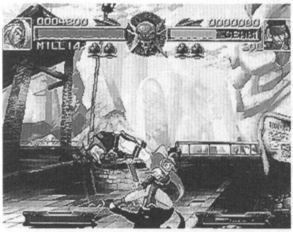
ここまで離れてしまうと、ミリアにとってはもうお手上げ。相手の接近を予想して、大斬りやリヴィングランサーを置くぐらいしかする事がない。ヘタにリヴィングランサーを当てようとすると操作ミスでスキをつくる可能性があるので要注意。体力が少ないなら、アイアンメイデン連発で相手体力を削るという方法もあるが、対CPU戦とは違い、対戦ではあまり有効ではない。勇気を持って、接近することを考えよう。



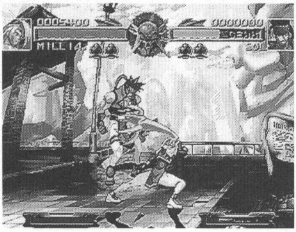
より相手を追い詰めるために ～起き攻めとガード崩し～

ミリアにとって、起き攻めとガード崩しは最重要課題。ミリアの場合、まず相手を転ばす技はタンデムトップが最適。連続技や対空技にと使うチャンスも多いはずだ。受け身さえとられなければダウンするので、倒れたところに技を置いておこう。中段技が大斬りなので多様は禁物だが、たまに使って相手に不安要素を植え付けよう。起きあがりそうになったらそのまま攻撃を続けるか、前転で背後に回り込んで攻撃を仕掛けよう。





↑倒れている相手にしゃがみキック連打を見せておき、常にプレッシャーを与えて…



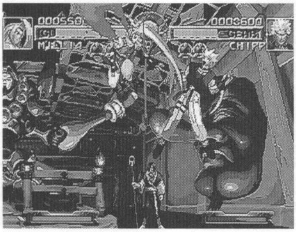
↑下段攻撃、中段攻撃、投げへと移行。やりすぎると相手に読まれるので工夫しよう



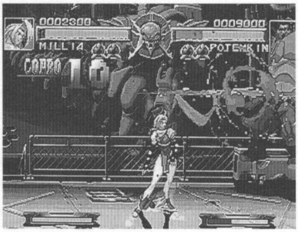
↑相手に近寄るとき、前転を使うとそのまま攻撃を喰らってしまうので注意

空中での攻防 ～飛び込みと対空技～

技の出が速いパンチやキック、判定・威力共に高い斬りや大斬りなど、空中戦には強いミリア。空中ではそうそう負けることはないのだが、飛び込みに適した技ではないので、こちらからは飛び込まない方が無難。これらには空中連続技で活躍してもらおう。相手に飛び込まれた場合には、タンデムトップでほとんど迎撃が可能だ。これで落として、攻めへと転じよう。コマンドに自信がないのならしゃがみ大斬りでもOKだ。



↑空中で迎撃するなら斬り攻撃がよい。リーチがあり連打も効くため安心して使える



↑距離にもよるが、ラストシェイカーも対空技になる。そのまま大ダメージ確定だ

浮かせたら狙いたい空中連続技

●ジャンプパンチ→ジャンプキック→ジャンプ斬り→ジャンプ大斬り

空中でのガドリングコンビネーション。パンチやキックを交互につないでいくこともできる。

●ジャンプ大斬り→ジャンプ斬り→ジャンプ大斬り

あっさりしているが、威力の大きい技をつないでる分だけ左の連続技よりダメージは大きい。

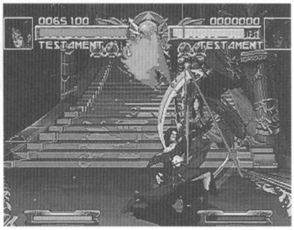
対戦攻略

対戦攻略
テスタメント
TESTAMENT



対戦における基本戦術

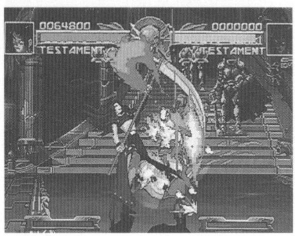
中ボスであるテスタメントもCPU時と同じ能力で使うことができる。近、中、遠距離のどこでも闘うことができるキャラクターだ。近距離では攻撃力のある大斬りを使って攻めよう。そして大斬りがヒットしたらグレイブディガーが入るので忘れずに入力。中距離では、ファントムソウルで防御壁をつくりつつリーチのある斬り（遠）で攻撃。スキが多いがファントムソウルのおかげで相手は攻めてこられない。遠距離ではエグゼビーストや、今度は飛び道具として使うファントムソウル。2つの技を駆使すれば遠距離戦でも有利に闘うことができるぞ。



↑立ち大斬りは最大で6ヒットする技だが途中でキャンセルをかければ、他の必殺技が入るので頻繁に使える技だ

間合い別対処法 ～近距離～

テスタメントによる近距離での攻撃方法はあまり多くない。しかし、連続でヒットする大斬りがあるので苦手の距離ということではない。大斬り攻撃がヒットした後、4～5ヒット目で必殺技のグレイブディガーを入れれば大ダメージを与えることができるぞ。また、相手と接触するほどの至近距離にいる場合では→＋□と斬り（近）。両方ともリーチは短いが技の出が速く、攻撃があたれば、連続技に組み込むことができる。



この連続技・連携技を決めろ！

●→＋□→斬り（近）→斬り（遠）→大斬り→グレイブディガー

至近距離から出せる連続技。攻撃力が高い連続技のひとつなので、狙っていきたい。少しでも間合いが離れてしまったら、途中でキャンセルをかけて大斬りのヒット数を減らし、最後はグレイブディガーできめよう。

●ジャンプ大斬り→斬り（近）→斬り（遠）→大斬り→グレイブディガー

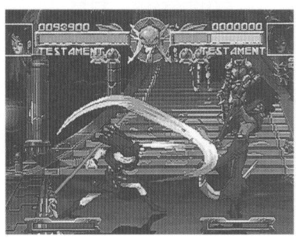
テスタメントの連続技では最高の攻撃力を誇る。ジャンプする場所によってはジャンプ大斬りは相手に当たらないので注意。ジャンプする場所は近距離か中距離で、ちょうど鎌の先端が相手の頭にあるときが目安だ。

●キック→パンチ→斬り（近）→斬り（遠）→大斬り(3～4)→グレイブディガー

上記のふたつと同じように最後は大斬りを入れた後にグレイブディガーを入れる連続技。キックがヒットしたらタイミング良くボタンを押していこう。そのうえさらにしゃがみキック→グレイブディガーで追い打ちをかけることができる。上記のふたつの連続技にも追い打ちは対応しているぞ。

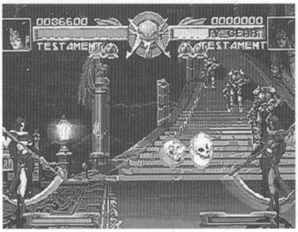
間合い別対処法 ～中距離～

テスタメントが中距離で頻繁に使うことになる技は斬り（遠）攻撃だ。大斬りよりもリーチがあるので相手が無防備な際に使おう。もちろん、大斬りでの攻撃も捨てたものじゃない。ただ出すだけでも相手にプレッシャーを与えられるはずだ。また、この距離ではディメンションサイズも相手に当たるので使ってみよう。突然出せば相手は反応できず、動きを封じることができる。ファントムソウルを数個出しておくことも忘れるな。



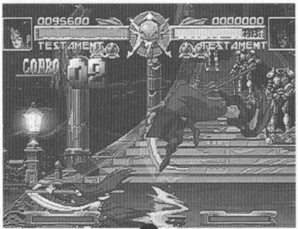
間合い別対処法 ～遠距離～

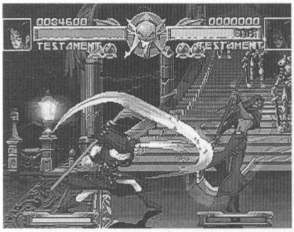
この距離になってもさほど苦手ではないテスタメント。今までは斬り攻撃が主体だったが遠距離では必殺技がメインとなる。まずはファントムソウルを飛び道具として使おう。さらにエグゼビーストを出せば相手は思うように攻撃ができなくなる。空中にはファントムソウル、地上ではエグゼビースト。さらに、パンツァーセンチピードを放っておけば怖いものなしだ。相手の出方をみてから、各必殺技を使ってもいいぞ。



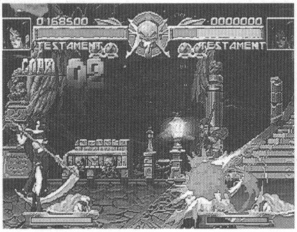
より相手を追い詰めるために ～起き攻めとガード崩し～

テスタメントには中段攻撃が少ないため通常技でガードを崩すことは難しい。しかし必殺技のエグゼビーストとディメンションサイズを使えば、相手のガードを崩せるぞ。また、ジャンプ攻撃が上段攻撃なので、つづいて下段攻撃となる大斬りを使ってみてもよい。相手を転ばせたらエグゼビーストかグレイブティガーで追い打ちをかけよう。しゃがみキックを入れ、浮かした所にグレイブティガーを当てるのもよいだろう。





↑技の出が早い技を使っても中段攻撃がないのでほとんどの攻撃がガードされる



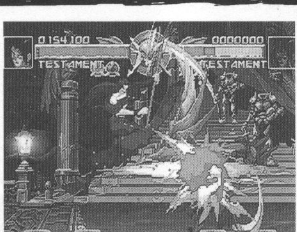
↑こういう時は、エグゼビーストを使って相手のガード方向を混乱させよう



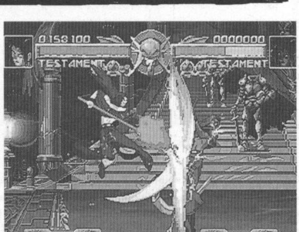
↑しゃがみキックの後にグレイブティガー。受け身が取れない場合は連続技になる

空中での攻防 ～飛び込みと対空技～

テスタメントのグレイブティガーは飛び込みと対空技の両方に使うことができる高性能な必殺技。技の出が早く、攻撃判定も大きいので、上空から攻めてくる相手にも、こちらから攻め込む相手にもグレイブティガーはオススメ。この他に対空技として使えるのが大斬り。斜め前の相手に対して非常に有効だ。飛び込みに関してはジャンプ大斬りが基本。この攻撃がヒットすれば連続技への起点として技をつなげていけるぞ。



↑飛び込み、対空、連続技のシメで使うことができる必殺技のグレイブティガー



↑ジャンプ大斬りは鎌の先端が相手の頭にくるようにすれば連続技へとつながる

浮かせたら狙いたい空中連続技

●ジャンプ斬り→ジャンプ大斬り

ダストアタック後からつながる連続技。空中連続技中、もっとも与えるダメージが大きい。空中での攻撃に有効な技が少ないため、空中での連続技は繋がりにくい。

●ジャンプキック→ジャンプパンチ→ジャンプ大斬り

こちらもダストアタックからの連続技。左の連続技ほど、ダメージを与えることはできないが、簡単に入れるのでこちらも使おう。

対戦攻略

ジャスティス

JUSTICE



対戦における基本戦術

攻撃力、防御力ともにトップクラスで、適当にやっていてもかなりの強さを発揮してしまうジャスティス。通常技、必殺技ともにリーチが長くスキも小さい。これらの技を組み合わせれば、一方的に押しまくっていくことができる。防御のための技も比較的豊富だが、リーチにものをいわせて攻めたてた方が勝利に結びつきやすい。連続技の威力が尋常ではないので、常に相手にプレッシャーを与えていけるのだ。必殺技は威力も大きく相手の気絶も奪いやすい。こうした強力な必殺技を常に連続技に絡めていけば、さらに勝率はアップするだろう。



↑相手キャラによってはかなり一方的な試合展開になることもある。反撃の暇を与えず一気に攻め込むのだ！

間合い別対処法 ～近距離～

技の発生が速く、使いやすいのがキック。威力もハンパではなく、連打も可能なので接近戦ではとりあえずこの技を出して様子を見るのがいい。また、ヒット、ガードに関わらずガドリングコンビネーションからの連続技を出しきってしまえば、間合いも開くので反撃の恐れも少ない。ただしこれだと立ちガードで容易に防がれてしまうので、ガードされがちなら連続技中にしゃがみ斬りなどを混ぜたほうがいいだろう。



この連続技・連携技を決めろ！

●キック（×1～2)→斬り→大斬り→しゃがみ大斬り ┬→ミカエルソード→インペリアル・レイ
└→インペリアル・レイ

ほぼ確実に相手を気絶に追い込む連続技。しゃがみ大斬りを省けば簡単になるが、与えるダメージが1割ほど減ってしまう。ミカエルソード→インペエリアルレイの連携は途中でダウン回避が可能なので、直接インペリアルレイにつなぐ方が確実。だが、ダメージは前者の方が上だ。いずれのルートでもゲージはマックスに達するので、気絶していればそこに覚醒技を叩き込むことができる。この連続技が決まればまず勝てるわけだ。

●→+□→しゃがみキック→立ち斬り→立ち大斬り→（キャンセルハイジャンプ）→ジャンプ斬り→ジャンプ大斬り

ハイジャンプキャンセル後の攻撃は大型のキャラクターにしかヒットしないことが多いが、それ以外のキャラクターにもガード撹乱として有効な連携だ。ハイジャンプは低軌道かつ高速に飛ぶので、瞬時に反対側に回り込める。相手がガードしそこねたら連続技を叩き込もう。

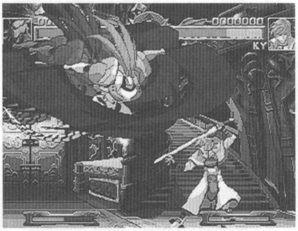
間合い別対処法 ～中距離～

他のキャラでは中距離となる間合いでも、こちらからなら一方的にとどく技も多い。やや近めなら出の速い立ちパンチ、それが届かない間合いは斬り攻撃で牽制するのがいい。ガードさせられたらミカエルソードにつないで、相手の反撃を抑え込んでもいいだろう。また、ギリギリ当たらない間合いでミカエルソードを連発するというのも、相手の焦りを誘いやすい手だ。ガードされてもスキは小さいので、常に優位に立てる。



間合い別対処法 ～遠距離～

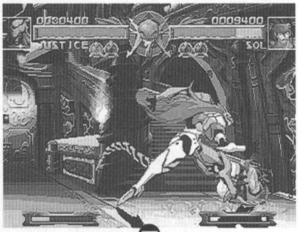
相手の様子を見るよりも、どんどんラッシュをかけた方がいい。ダッシュで間合いを詰めるのもよいが、ハイジャンプからの大斬りで一気に飛び込んでみてもいいだろう。これがヒットすれば、そのまま連続技の起点とすることができる。逆に相手の飛び込みを警戒するなら、突然インペリアルレイを出してみたり、中間距離までダッシュで詰め寄って立ち斬りで相手の間合いの外から牽制をかけていくという方法もある。

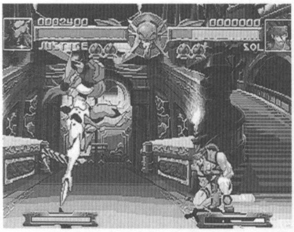


より相手を追い詰めるために ～起き攻めとガード崩し～

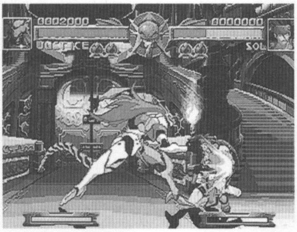
→＋□の中段攻撃はなかなか見切られづらい。リーチも長く、中間距離からでもヒットさせられるので重宝する。これが至近距離からなら続いてしゃがみキックを組み込めば、相手はかなりガードしづらくなるハズだ。

相手の起き上がりにも、中段技の→＋□と下段技のしゃがみキックとで執拗に攻めたてるのがいいだろう。もし相手がきっちりガードをしてくるようなら、たまに投げも折り交ぜて撹乱してみよう。

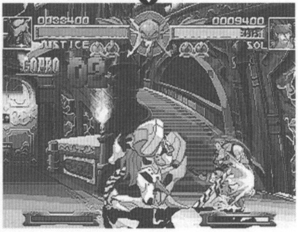




↑相手はスキの大きな斬り攻撃しか届かない、この間合いから→＋□を出そう



↑しゃがみガードはもちろん、相手の攻撃をツブしながらヒットすることもあるのだ



↑起き上がりには→＋□から直接しゃがみキックへつなげれば、ガードは難しい

空中での攻防 ～飛び込みと対空技～

リーチの長いジャンプ攻撃が多く、空中戦なら誰とでも互角以上に闘える。中でもジャンプキックはリーチが長く、相手のジャンプを読んだらこれを出して突っ込んでもいい。相手への飛び込みは、下方向に強いジャンプ大斬りで、連続技にしたいのなら低めに当てること。また、対空は2つの必殺技を使い分ければいい。基本的にはヴァルキリーアークでいいが、デッドアングルアタック狙いならストライクバックテイルを狙おう。



↑横へのリーチが長いジャンプキック。空中でも相手の機先を制することができる



↑インペリアルレイを対空にすると、ガードされたときが怖いので控えた方がいい

浮かせたら狙いたい空中連続技

● (ジャンプキック→ジャンプパンチ)×2→シャンプ斬り→ジャンプ大斬り

ダストアタック直後にジャンプキックをヒットさせないと、最後までつながらない。キック→パンチを1セットにすると入りやすくなる。

●ジャンプ斬り→ジャンプ大斬り→ジャンプ斬り→ジャンプ大斬り

こちらのほうが単純だがダメージは上。最後の大斬りはかなり入りにくいが、3ヒットだけでも相手に強烈なダメージを与えられるのだ。

GUILTY GEAR 開発者インタビュー

TEAM NEO BLOOD



「自分が飽きないような いろんな要素を入れたくなって」

——本日はお集まりいただきありがとうございます。まずはお名前とご担当をお聞かせください。
石渡　主に企画やビジュアル部分を担当しました石渡です。
安部　プログラマーの安部です。企画や遊びの部分をいろいろとやりました。
——遊びの部分とは、具体的にどんな？
安部　結構長い期間に渡ってゲーム作ってると、自分でも飽きてきちゃうんで、自分自身が飽きないようにいろんな要素を入れたくなっちゃって、それでどんどん新要素を追加しました。
石渡　仕様になかったことが、かなり入れられてますよ（笑）。このゲームで、例えば斬ったりすると赤いのが飛び散りますよね。あれも特別に仕様があったわけではなくて、いつのまにか入ってたんです。
——気が付けば入っていたと？
石渡　また、大抵はそれで良かったもので（笑）。

プログラマー 安部　秀之



『ギルティ・ギア』メインプログラマー。というより、安部氏しかいなかったというのが真相らしい。この作品が氏のデビュー作となる。

「最初は初代『ス●Ⅱ』みたいな 堅実なゲームをめざしてたんです」

——話しは変わりますが、発表から発売までが長かったですね。最初の発表はいつでしたっけ？
石渡　『ウィザーズハーモニー』が出た直後くらいでしたっけ。確か*1「電●プレイステーションF」の創刊号で発表してからだから、だいたい2年強といったところですかねぇ。
——かなり待った感があるんですが、企画段階のころから何か変わった点ってありますか？
石渡　企画段階のころはもっと堅実な格闘ゲーム、例えば初代*2『ス●リー●ファイターⅡ』みたいな駆け引きを重要視したゲームが作りたかったんですよ。そのころはこういったキャラクターたちの細かいデザインも決まってなくて、動かすのが難しいとか、面倒くさいという思いもあったんですけど、発表してキャラクターへの人気が出てくれた事もあって『ス●リー●ファイターⅡ』のような堅実なゲームにしようってことで話しは進みかけていたんです。でもそれからいろいろありまして、今これを作っても売れないだろうって話しになったんです。それからですね、安部との話し合いでとことん派手なゲームにするという方向へと趣向が変わったのは。
安部　最初は3Dっぽい画面のときもあったね？
石渡　そうそう、最初は開発費の都合でレンダリングのキャラクターでいこうって話しもあったん

*1「電●プレイステーションF」
当時発売された、電●プレイステーションの増刊号。この頃のメイは斧を持っていた。

*2「ス●リー●ファイターⅡ」
現在の対戦格闘ゲームの元祖的作品。余計な要素がなく、真剣勝負が楽しめた名作。



←安部さんが長い制作期間の間に追加した要素の一例。「バカモン」の「ン」の文字がごくまれに大きくなるのだ

です。僕はイヤだったんですけどね。だけどこれもいろいろあった際に、改めてやり直すのなら完全に2Dでやろうってことになりました。
――― ではもしも順調にいっていたら、レンダリングのキャラが動いていたワケですね！
石渡　うーん、そういうことになりますね（笑）。*3『ス●リー●ファイタームービー』のような感じに仕上がってたんじゃないでしょうか。今となっては2Dにもどってよかったなと思ってます。

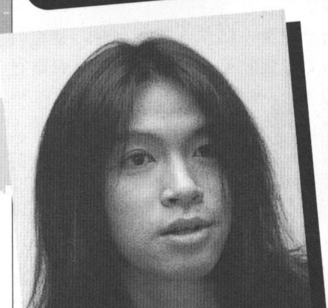
「本当は一撃必殺っていうのをウリにしたかったんですけどね」

安部　最初は話し聞いてても、めっちゃつまんなさそうだったんですよ。僕は当時まだ学生だったときに石渡に誘われまして、だからそれから1年くらい学校にも行ってないんですけどね（笑）。とにかくずっと会社にいましたから、自分自身がこのゲームに飽きないためにも、格闘ゲームのありとあらゆる要素を盛り込めるだけ盛り込んでいきました。
石渡　本当は一撃必殺っていうのをウリにして、どこまでシステムを上手く作れるかっていうことで勝負しようと思ってたんですけど、途中からは派手なほうに派手なほうにと力を入れていったので、結局は一撃必殺の要素がどんどん色あせていっちゃって、じゃあいらないじゃんって意見も多かったんですけどね（笑）。でも対CPU戦のときにはスリルがあっていいじゃないかって意見もありまして。
安部　確かに対戦相手に一撃必殺ばかりやられるとムカつきますよね（笑）。
――― 一撃必殺技をしかけることにまったく*4「デメリット」が無いことで、仕掛けた者勝ちみたいになってしまっていますが、回避した側の入力が早ければ先に動けるなどのメリットは生まれないんですか？
安部　そうですね。本当ならそういうのも入れたかったんですけど、今回は入ってません。
――― では本当に仕掛けた者勝ちなワケですね。
安部　割と。でもその状況と使用キャラクターなどによっては不利になることもありますよ。必ずしも仕掛けた者勝ちというワケではないんです。
石渡　一撃必殺を回避する際のポーズがあるんですが、その回避ポーズの中に無敵時間がありまして、そのときにすり抜けが可能なんですけど、仕掛けた側で硬直が長いキャラもいれば短いキャラもいるってことで、状況によっては回避した側が有利になる場合もなきにしもあらず、っていうところですね。

「派手さもそうですけど、爽快感を大切にしたかったんです」

――― ちなみにですが、なぜ格闘ゲームを作ることになったのでしょうか？
石渡　格闘ゲームは以前から好きではあったんですが、実際のきっかけとなってくると、単純にファンタジックな世界観、いわゆる*5「●ASTERD!」的な世界観で格闘するゲームに成功例を見たことがなかったもので、自分の手でひとつイメージを作ってみたいなと思ったのがはじまりですね。
――― 状況如何では横スクロールの格闘アクションとかでもよかったんですか？
石渡　そうですね。どちらかというと『●狼伝説

企画・原案　石渡　太輔



『ギルティ・ギア』のメイン企画者にして、イラスト描いたり音楽作ったりと、いくつもの担当をこなす。やはりこの作品がデビュー作となる。

***3「ス●リー●ファイタームービー」**
『ス●II』の実写版映画をもとにしたゲーム。なかなか妙な味を持つ作品であった。

***4「デメリット」**
開発途中では、殺界を仕掛けて破られた側は体力の1/3を失う設定になっていた。

***5「●ASTERD!」**
1987年に初出、1988年より週刊少年●ャンプで連載されている超人気マンガ。

SPECIAL』みたいな感じで、超必殺技が派手で読み合いが重要な格闘ゲーム。しかもゲームの本質を見失わずに演出面だけで世界観を表現していけたらなぁっていうのが最初にありましたね。あと、単純に剣を持っているんで、一撃必殺がないとおかしいよねってことから一撃必殺技を何とか採り入れようと思ってました。

――この一撃必殺システム、予定では業界初だったと思いますが*6『●シドー●レード』に先を超されてしまいましたね。

石渡　そうですね。こちらも発案は遥か昔だったんですけどね。あっ、発表にしても遥か昔でしたっけ（笑）。

安部　ヤバイ！って感じだったもんな。

石渡　しかも遊んだ瞬間「ウチのより面白いじゃん」ってね（笑）。でもウチは途中から派手さのほうをめざしていたのもあったし、そのころになると爽快感をめざそうとしてたんです。とにかくどんなときでも殴れるし、斬れるぞ、みたいな。他にも理不尽な箇所をどんどんなくしていこうと考えてみたりね。

安部　とか言ってジャスティス理不尽だし（笑）。

石渡　ある程度なんでもありにしていたら少しゲーム的にヤバイところも出てきて、修正かけた部分もありましたね。今でこそ起き上がりって無敵になってますけど、最初のころだと無敵じゃなかったりとか。

安部　一時期、ハメから逃れられなくって、その回避策として受け身とかを入れてみたりもしましたね。

石渡　ウチの受け身って、ちょっと特殊だよね。

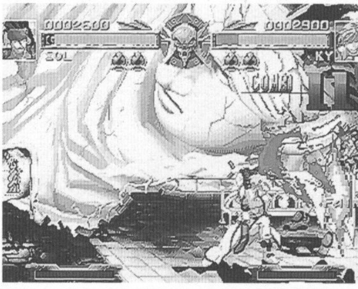
安部　そうだね。

石渡　まずキャラクターによって受け身の受付時間に違いがあるでしょ。そして受け身がとれるということでみんなボタン連打するじゃないですか。すると受け身には成功するんだけど、そのあとの行動が落下かガードしか許されないんですよ。でも、タイミングがジャストの瞬間に1回だけボタンを押せば、そのあとの行動が自由になったりします。この他にも連続技の場合に、入れれば入れるほどに一撃のダメージが減っていったりします。

――ダメージに修正が入るんですか？

安部　キャラクターによって違うんですよ。コンボダメージの修正値が。ウチの場合コンボの修正値が、コンボの途中途中で各キャラごとに設定されているんですよ。なのでチップの15発目の威力が突然デカくなったりするんです。

石渡　相手が受け身さえとらなければ無限コンボっていうのも結構ありますよ。でも基本的に逃れられるようにはしてあるんです。そこらへんはゲーム性をちゃんと意識しました。



←確かに受け身をとる場合にはジャストタイミングのほうがよい。キャラによっては連続技もこのような仕様の者がいる

「少ないスタッフと共に初めて作ったゲームです」

――製作されていて、一番苦労された点はどこでしょう？

石渡　何よりも、ゲームになるのかなっていうのが心配でしたね（笑）。何が辛かったかって、スタッフ全員が初めてゲームを作る人たちだったことが辛かった。

安部　僕はパソコンを触ったこともないような感じだったし。

石渡　でもキミは一応、教育ソフトとかやってたじゃん。それでもこういう普通のゲームはみんな始めてだったんだよね。全員が見よう見まねで作ってたんだから、やっぱりそれが一番大変でした。

安部　人数が少なかったっていうのもあったよね。

――実際には何人くらいで作ったんですか？

石渡　そうですね、あまり書けることではないと思うけど、僕と、キミと、森藤君と、高見君って感じで、あとはオープニング方面で手伝ってくれたのが1人いましたけど、開発を長いことやってたのは結局*7「この4人」ですね。

安部　しかも、*8「いまだにいじくっている」のは僕とキミだけになっちゃったねぇ（笑）。

――プログラム的に大変だった部分はどこでしょう。

安部　プログラム的にというよりは、何もかもが

***6「●シドー●レード」**
●クウェアから発売された武器格闘ゲーム。運良く急所を貫けば相手を一撃で倒せる。

***7「この4人」**
実質的にソフト制作に携わった人の数。エンディングを見るとさらによく理解できる。

***8「いまだにいじくっている」**
最後の最後までバランスを調整していたとのこと。実はこの後にバグも発見された。



→石渡氏(右)に誘われ業界入りした安部氏(左)。休んだ学校はその後どうしてしまったのか聞きそびれて少し残念

未経験だったんで、どこがというよりは、そういった知識を身に付けることと、あとは単純に開発が始まってから家に帰れなくなったことですね。
石渡　会社に巣くってひたすら仕事してたもんねぇ。僕はすべて辛いと言ってしまうのもイヤなんで、とりたてて辛かった部分はなかったということにしておきます。あ、でも僕はデザイナー方面の仕事で、キャラクターのアニメパターンをアニメ会社に発注するときに、締め切りに非常に追われまして、*9「2人で描いてた」んですけど正月もずっと会社に泊まり込みで、あのときは涙出ちゃいましたねぇ（笑）。

「苦労させられた甲斐もあってバランスは完璧なハズです！」

——各キャラクターの*10「パラメータ」が非常に多そうですが、あれには苦労されませんでしたか？
安部　そうですね。あれはですね、ホントはいらないと言えばいらないものなんですけどね（笑）。そういうパラメータを使って新しい要素が増やせるし、攻略本とかに載せるときにもいろいろできそうかなと思いまして。もちろん、実際のゲーム中にも活かされてますよ。
石渡　あとやっぱり、自分たちでいじっていて楽しいってのもあるしね。それと単純なところでバランス調整に役立つんだよね。1〜2時間くらい遊んだだけでは、バランスどこでとってるの？って感じでしょうけど、これが1キャラずつ極めていった*11「デバッガー」達に言わせると、「バランスは完璧だっ！」ていう話しなんですよ。ちなみに今、ウチではジャスティスが最強で、次がテスタメントなんだそうです。

「開発が少人数なために大変だったこと」

安部　僕はキミらと意志の疎通が上手くいかなかったから、何度も作り直しさせられて、かなりブルー入ってたんだけどね、あの時（笑）。
——えっ、そうなんですか？
石渡　僕は以前から格闘ゲームをある程度やり込んでたんで、こう作って欲しいっていうイメージがあるんですよ。でもウチには彼以外にそれをゲーム上で表現できる人がいないんです。そこのところで僕がわかっていても、やらない彼には伝わらないというのがあるんですよ。その部分で、一度は作ってもらったものの、「いや、これじゃなくて」っていうのを何度か出しましたね。
——プログラマーとしては辛いとこですね。しかも作り直すのは安部さん以外にいないと(笑)。
安部　そうですね。アニメーションの演出とかの部分で、なかなかイメージが伝わってこなくてですね、何回か作って見せて、「ダメ」って言われると少しもめながらも、しょうがなく作り直すっていう。プログラムに関して、当時の僕が何も知らない素人だったという問題にプラスして、格闘ゲームに詳しいプログラマーが社内にいなかったということもあって、そういった部分の研究から始めなくちゃならなくって…。
——まさに暗中模索ですね。
安部　そうです。なんかもう、いつ終わるのかとか完成するのかってレベルを超えてて、実を言うとコレ開発しながらも大手のメーカーに就職試験を受けに行ってたりしましたよ（笑）。
——えええ〜っ！！！！
石渡　オイ、それ俺も聞いてないよ（笑）。

***9「2人で描いてた」**
ほとんどのイラストは石渡氏の手によるもの。この本の描き下ろしはすべてがそうだ。

***10「パラメータ」**
各パラメータやダメージの計算式もありましたが、難解なため掲載は見送りました。

***11「デバッガー」**
バグを見つけるために、開発中のゲームを遊び続ける人のこと。ハードワークだぞ。

「開発の人数が少ないことで良かったと思えることもある」

安部　でも、ここでやってると人数は少なくて辛いけど、ほとんどのプログラムは全部自分に決定権があって、好きにやらせてもらうことができるんで、そういった部分ではやりがいがあっていいですね。

――そうしてユーザーを飽きさせない工夫を入れたり、細部にもこだわったりできると言うワケですね。

安部　自分の自由がきいちゃうんで、自分で作ってつまんなくなったり、飽きちゃったかな〜って思うと、きっとユーザーも飽きるだろうから、何か面白いもの考えて入れたりとかして。こちらとしてもいかに長い期間楽しんで仕事できるかって感じの部分があるんですけどね。

石渡　4人という、ただ単に少ないだけの開発スタッフで作ったゲームじゃないんですよ。ゲームにうるさい素人たちが作ったゲームだから（笑）。一番嬉しいのは、それでもひとつの作品と呼べるものに仕上げることができたってことですね。

「キャラや技に関してはこうして名前が付きました」

――キャラクターや技の名前、そしてゲーム中の音楽の中に、ハードロック系のキーワードがちりばめられている感じがしますが…。

石渡　はい、かなり。僕自身、音楽は基本的になんでも聴くんですけど、ゲームの導入部分とかにメタルを使ったりしていろいろと含みを持たせてます（詳しくは本書78ページ「メタルの小部屋」を参照のこと）。

安部　当初は技の名前がぜんぜん付いてなくて、それで*12「スクリプト」打ちながらプログラム付けるときに結構困ってたんですよ。最終的には「声優さんに何て喋らせようか」って収録の当日になっても技名考えたりしてました。喫茶店でかっこよさそうな単語をバーッと書いたりして。

石渡　声優さんがくる何十分前とかにね（笑）。

「自分たちの中では決着がついたんで、次やるなら3Dということです」

――気が早いかも知れませんが、次回作について教えてください。

石渡　そういうのはないですね（笑）。彼もよく言ってることなんですが、もし本当に次があるんだったら、まったく別物のゲームにしたいと、今度こそそうしたいと思ってます。

――『ギルティ・ギア2』ではなくですか？

石渡　格闘ゲームというジャンルであればネーム的に使うかもしれませんが、作ることになったらもっとスゴイ新しいものを作りたいですね。当初に予定してた鬼のように渋い駆け引きのゲームって感じにはならなかったけど、キャラクターを活かすという点で今回は成功したんじゃないかと思ってます。結果的に安部の「なんでもあり」のほうが面白いという意見を通して正解だったと思うんです。次回も格闘ゲームをやるとなったら、名前はまた『ギルティ』を使うと思いますが、中身はまったく新しく、それこそ3Dでやってみたいですね。

安部　そうですね、スペックの高いマシンで。



飽きないで奥深くなるように新しいものを

安部氏談

***12「スクリプト」**
プログラムのソースコードのこと。他人のプログラムは基本的に見づらい。

石渡　ポリゴンの表現能力を活かして。
安部　人数がたくさんいて闘えたらなぁっていうのが考えにあります。
石渡　多人数で遊べるってところかな？
安部　そうだね。というか『ギルティ2』に関しては、まだ何も決めてません。
石渡　決めてないというか、決める気もないんで（笑）、当面は。2Dの方面で完成したとは思ってませんが、ある意味自分たちの中では決着がついたんで、次やるなら3Dってとこですね。*13『●拳』も*14『●ーチャファイター』も到る要素で3Dなんだけど、やっぱり2Dですよね。ポリゴンならではの3D空間が活かせたら、もっとぜんぜん奇想天外な発想のゲームが生まれるハズなんです。
安部　『ギルティ』じゃないけど、次のウチのチームの企画って、そういった路線ですね。
石渡　そう、格闘じゃないけど3Dの企画が動いてます。ポリゴンのアクションゲームになる予定なんですが、いわゆる誰かと戦って競う的な要素を入れちゃうと、どうしても同じところに行き着いちゃうじゃないですか。まだ漠然としてはいるんですが、いま進行させているこちらのゲームに関しては、他との共通点を取り除いた何か新しい要素で今までにないものを作るつもりです。楽しみにしててください。
――― 『ギルティ』にはまだかなりの裏設定が残っているようですが、そちらはどうされますか？
石渡　最近また固まってきた部分もあって、お話しとかそういう部分に関してはメディア的に残しておきたいところでもあるので、ゲームに限らずいろいろと考えています。次にまた『ギルティ』をどうしてもやらなくてはならない状況になったら、今回で尋常じゃないくらいの謎を振るだけ振って、振りっぱなしというのも何なので、機会を見て明らかにしていきたいと思っています。

「ユーザーのみなさんへ
遊んだ感想を書いてお便りください」

―――最後は『ギルティ・ギア』のユーザーに対して、メッセージをお願いします。
石渡　ないな（笑）。なんて、やっぱり長い間待たせてしまったと思うんですけど、前からやりたいと思ってた人は待っていただいてありがとうございました。初めて知ったという人には、ちょっとした憂さ晴らしになると思うので、ぜひアクションゲーム本来の、ボタンを叩く気持ち良さを味わってください。ストレスの発散にも持ってこいですよ。
安部　発売日が結構押してしまったことに関してはごめんなさい。でも、自分で遊んで飽きたときには必ずそれを埋める形で新しい要素とかを入れながら作ってきました。僕が今まで遊んで開発してきた中でも、飽きがこずに奥が深くなるような部分を入れました。一通り遊んだら、そういう隠された要素とかでも十分に遊べるように作ったつもりなので、そこまで遊んでもらえると嬉しいですね。ジャスティスはメチャクチャ強いけど、ぜひクリアしてみてくださいね。
石渡　みんなの遊んでくれた感想を知りたいので感想のお便りもどしどしくださいね。



工夫しました。

石渡氏談

作りたいっていうのがあります。

***13「●拳」**
●ムコが出した3D対戦格闘ゲーム。こちらはかなり2D対戦格闘に近い。

***14「●ーチャファイター」**
セ●が発売した、3Dポリゴン対戦格闘ゲームの元祖。セ●サター●にも移植された。

GUILTY GEAR

ギルティ・ギア 用語集

難解な裏設定など、ゲームを遊んでいるだけでは明かされない部分をフォローするのがこの用語集なのだ。

あ行

アクセル

この作品に登場する、唯一の現代人。とはいえ、元々現代人離れした体術を誇っていたせいか、あちらの世界でも十分通用する戦闘力をもっている。出身国はイギリスとのことなので、開発者同様メタルとかが好きなのかもしれない。ただひとつ疑問なのは、アクセルの必殺技のすべてが漢字であることだ。彼女が日本人であることから、隠れ日本ファンなのかもしれない。彼のタイムスリップは、外因的なことでなく内因的なもののようだ。エターナルチャンピオンか、はたまたハイランダーか！？

あの男

すべての元凶。作品中では「あの男」としか登場しないが、多くの業を振りまいて生きているらしい。年表から逆算すると、作品中では170歳ということになることから、自らにもなんらかの改造を施していると思われる。ジャスティスを始めとするすべてのギアの調整を行ったのも彼。次回作には姿くらい見せて欲しいものだ。

一撃必殺技

何も知らない相手に使うと非常に楽しい技。格闘ゲームを遊び込む人ほど理不尽な感じがするので、対人プレイの際は「封印」がオススメ（でも殺界発生技は使用可）。ただし、ジャスティスには（対CPU戦はもとより対人プレイでも）無条件で許可する。

ヴォルカニックヴァイパー

技と呼ぶには、あまりに粗雑で強引なシロモノだが、こと当人のソルが好んで多用する、炎属性の対空技である。技の原理は、地中に突き立てた剣を力任せに引きずり、蓄積したエネルギーを地上に解放すると同時に、封炎剣の火力を最大放出して一気に上空に飛び上がるというもの。ソル自身の気を収束させることによって、覚醒技にも匹敵するほどの強大無比な技にもなり得る。騎士団奥義「ヴェイパースラスト」を基本として、独自の改良(?)を施しているらしいが、もはや原型をとどめていない。また、ソル自身は、自らその流儀を失われた東洋の武術に見立てて「俺の剣は『居合い』だ。地面を刀の鞘に置き換えればいい。発想の転換ってやつだな」などと語っていたらしいのだが、こちらも大きく的を外している。

エイプリル

快賊のメンバーで、自称「情報通のエイプリルさん」。メイに武道大会の事を教えたのは彼女である。彼女は4月に拾われてきたのかも。

か行

カイ

天才と称されるだけあって、どの属性も使いこなす彼だが、雷撃系を好んで使う理由は「キャパシタンスの見えない難攻ぶりに、ロマンを見いだしている」為。逆に炎系の技は好まず、よく「炎にも限界はないが、開放的なシステムが美しくない。特にアイツのアレは度を超して野蛮で醜い」という私怨めいたセリフを口にするらしい。

快賊

悪党から金をせしめて、それを貧しい人達に与えたり自らの生活に当ててたりする義賊のこと。彼らは飛空挺で生活しているため、発見することは困難。

ガブリエル

ポチョムキン達の教官であり、武の師にして心中の仇。もしかしたら、世界最強の男。

ガンマブレード

戦闘的に高めた気を、全身から解放する広範囲で最高速な飛び道具。闘気を一転に集束させずに、自

らの全精気を闘気に変換する。そのため、通常の飛び道具より発射まで時間がかかるが、その反面、大抵の飛び道具ならかき消して進むほどの威力がある。チップ自身に自覚はないが、闘「気」自体を攻撃物として放出する、ごく「まれ」な例。忍者を師にもったチップは、修業の際にこれらを学ぶ機会を得たが、その彼も他人に伝授できるほど「気」の概念を理解できているわけではないらしい。

ギガンテックピストン

体内の微力電流を腕の中で反駁運動により加速させ、蓄積したエネルギーを拳の先に定期伝導する。秒間三十発分の振動は山をも砕く強大な破壊力を生むと言われている。技の創始者はガブリエル教官。この技の真髄は振動率に比例して威力を上げることなので、取り立ててポチョムキン専用の技と言うわけではない。というより、ツェップの搭乗兵士であれば誰でも使うことが可能である。一見すると何かしらの物質エネルギーを片腕に集中させて、物理的に腕が肥大しているように見えるが、実際の彼の腕は筋肉の硬直程度にしか膨らんではいない。

ギルティ・ギア

直訳すると「罪ありきギア」。「ギア」は「歯車」などの機械部品たる意味を持つため「罪ありき戦闘機械」と言ったニュアンスにもなる。さらに深読みすると「戦うことをやめられない人間の業」って感じになる（と思う）。

クライムダークネス

抽象意識を影によって具現化させ、物理攻撃が可能な秘技。影が完全別離体となって行動し、遠距離の相手を狙い撃ちする。相手との距離を保ったまま攻撃できることにメリットがあるものの、影が寄人から分離するために、術者は意志通信手段に専念しなければならないため、本体が無防備になる危惧は捨てきれない。

クリフ

かつては「一騎当千」「竜殺しのクリフ」と詠われた彼だが、チャージアタックで気を溜めているところを見る限りただのお茶目なジジイである。開発コンセプトは「使いづらさの中に勝機を見いだすキャラ」だそうだ。

コンプレックス

カイがソルに対してもっているもの。騎士団時代ズタボロに負けたとか、ヤツより背が低いとかその辺が原因だろう。これだから天才って言われてるヤツは…。

さ行

ジャスティス

唯一、自我を持っているGEARとされている存在。素体は人間であり、実は「あの男」の知り合いでもある。ソルとも面識があるようなのだが…。

スタンエッジ

この技の正式名称は「スタンジェイル」といって、一点に集中した電撃を針状にして相手に打ち込み、わずかの間、スキを生じさせるための足止めを目的とした初歩的な技。そもそも雷撃系は最もコントロールしにくい属性のひとつであり、本格的に実用性を求める場合、熟練されたテクニックと天性のセンスが必要とされる上級属性なのである。カイは封雷剣の恩恵のもと、自らの闘気をコントロールし、「スタンジェイル」を飛び道具にまで昇華させたのである。以後「スタンエッジ」と称されたこの技は、その使い手をカイ＝キスクただ1人にのみ許さざるを得なかったという。

ソル

本作の主人公にして、謎の多くを背負っている男。封炎剣を自在に操り、GEARを狩る「背徳の炎」。開発者曰く「ダークヒーローでアウトローでハードボイルド」なキャラを目指していたが、いつしかタダの渋い男になってしまったとのこと。彼のエンディングは裏設定をほのめかしているので、一度は見ることをオススメしよう。

ザトー・ONE

アサシン組織のリーダーだったが、ミリアの裏切りにより捕まることになる。元々は下っ端で、「蝕精影陣」を用い影を操るようになってから現在の地位に上りつめたようだ。だが本性は変わらず、弱い者には強く、強い相手には弱い小心者。嫌いなものに「女」とあるのは、ミリアに裏切られて以後追加したのだろう。元ネタは座頭市。

ジョニー

「快賊」のリーダーを務める男。ドジって刑務所でおとなしくしていたが、抜けだそうと思えばいつでもできたらしい。幻影博文派燕月剣という剣技を身につけており、相当の腕前らしい。たぶん、カッコイイ男。で、とっても女好き。メイの想い人。

斬竜刀

騎士団の宝剣であったものをクリフが賜った武器。竜の鱗から造られたこの武器は、その名の通り竜を一太刀で葬ることができたという。

聖天貸法

現存する六六六の体系化された法術の総称。そのうち、六つの呪法は公式外とされているため、聖天貸法には含まれず六六〇とするのが通例である。その数が「獣の数字」と一致しているのは偶然か?

属性

この作品中でいわれる属性とは、戦闘用に使われる『火』『雷』『水』『風』『気』の五つの法力属性のこと。その中でも『気』は、その発祥を失われた東洋の地に構えるだけあって、特殊な属性とされている。というのも、『火』『雷』『水』『風』のそれぞれに干渉、または助長できる上にその全てと構成方法論がまったく異なるからだ。他の属性と比較して、上級であるとか下級であるということはなく、学ばなくとも自然に「体内に存在している」もので、感情に呼応して激しい力を出すかと思えば、幼少の頃に使えても成長過程で使用不能になるなど、方程式で現すことのできないアルゴリズムを持っている。魔法科学者達は、いつか解明できると信じて『気』を法力の属性に加えている。

た行

チップ

このゲームの開発上、一番最初に製作されたキャラ。他のキャラの基本的な存在。そのコンセプトは「マッハなキャラ」。それ故、打たれ弱いというパラメータ設定になっている。チップは連続技を入れやすいキャラなので、挑戦してみよう。現在30ヒットまで確認されている。

テスタメント

死神をモチーフに製作されたキャラクター。振りむきなどの際に、顔がドクロになるので、確認してみよう。名前は「遺言」や「遺書」の意味を持つ。

毅式迷彩

「毅式」とはおそらく、チップの師匠の名前か流派の事を指すと思われる。その後にくる「迷彩」というのは「甲●機動隊」の「光学●彩」が元ネタになっていると考えられる。

ドラゴンインストゥール

一定時間後の気絶と引き替えに、あらゆる面でパワーアップする漢の技。気絶までの時間は、基本的にランダムなため読めないのが悲しい。負けそうになったら使って、一発逆転を狙うもよし。玉砕覚悟で突っ込むも、また美学。ちなみに気絶までの時間は「(8×60)+(0~60)フレーム」の8秒+α。すべては(0~60)の値で決まる。

Dr.ボルドヘッド

かつて世界最高の名医といわれていたが、今ではタダの妖怪。歩き方はともかく、首が伸びる時点で人間とは認めたくない。元からイロモノキャラにするつもりだったが、開発者の考えていた以上の存在になったらしい。

な行

日本

おそらくこの本を読んでいる人が住んでいる国。この作品中では、GEARによって集中攻撃を受けて地球上から消滅。その際にはアジアの一部(朝鮮半島とか)も消滅してしまう。今では、日本人も数少なくなってしまった。

は行

バカモン!!

唯一、攻撃判定のある挑発。1/55の確率で「ン」が大きくなり、ダウン属性が付加される。

バグ

大抵ゲームの発売が遅れる理由。中には致命的なバグを入れたまま発売し、ユーザーに指摘されると「仕様です」などと対応する厚顔なメーカーも存在する。

咆哮返し

竜族の咆哮は天にも届かんというほどの巨声で、人々に恐怖心を与え戦闘意欲を根こそぎ刈り取っていった。クリフは浮き足だった団員の士気を取り戻すために竜を畏怖させるような技が必要だったのだ。その為、様々な文化の技を学習、吸収していった。その中でも特異だったのが『気』の存在だった。式として成り立つ他の属性とは違い、精神面に強いつながりを持つエネルギーが攻撃手段として用いられることに興味を引かれたのだ。中国から来たと思わ

れる団員に基本から学習していき、その結果クリフは欧米間で初の気の使い手となった。その技が「咆哮返し」であり、クリフの狙い通り竜の咆哮をもかき消す勢いで、圧倒的な威力を誇っていた。ちなみに現役時代には、本作中でいう「チャージアタックレベル3」の咆哮返しを連発できたという。

百重鎌焼

炎をまとった鎌で防御壁をつくり、相手を牽制したところで追撃の鎌閃撃を放つ炎属性の技。と、解説するならばただそれだけの技である。というのも、この技、というよりアクセルは本作中で唯一、法力学の知識のカケラも持ち合わせていないキャラクター。技自体の発火原理は厳密に解析されたわけではないが、少なくとも『武器に発火装置が付いている』等のギミックが施されているわけではない。この発火現象はアクセル自身が生まれながらに使える法力なのか、それともまた発火原理が法力以外の外因によるものなのかは謎に包まれている。

フレーム

1フレームのことを指す。1フレームとは1/60秒のこと。これが見切れるようになると、ポチョムキンは最強になれる、といわれている。

ポチョムキン

開発当時はスコープドッグのようにダッシュすることもできた巨漢キャラ。開発者サイドでは巨漢と言うより「上半身が異常にデカい」キャラを作りたかったとのこと。巨漢で首に爆弾という点から、G●ンダムのア●ゴが元ネタだろう。

ま行

マッドオペレーション

どこからともなく取り出した診察台に相手を寝かせ、ひたすら手術しまくる摩訶不思議な技。一見すると、単なるイロモノの技として流されがちだが、実はこの技、本作中ではボルドヘッドにしか使うことができない「物質転移」「空間彎曲」という超超超高難度の技術が使われているのだ。白衣と診察台を呼び出すための「物質転移」、またそれをボルドヘッドの脇の下から出現したように演出するために「空間彎曲」を巧みに組み合わせてある。過去に世界最高の医師として彼の名を知らしめたのは、他でもないこの能力が秀でていたためである。

ミストファイナー

自らの腕を軸としてイカリをプロペラのように回す、といった非常に原始的な攻撃。技には元があり、その使い手はメイの意中の人であるジョニーなのだ。とはいっても本家「ミストファイナー」はこの様な単純な攻撃ではない。幻影博文派燕月剣の奥義であり、瞬時に幾重にも切っ先を繰り出すという高速剣のことを指しているのだ。ジョニーがこの技を出す際によく「雲張師範直伝」とつぶやくのを聞いて、本作品中でメイは「ジョニー直伝」などと威勢を上げているが、教えられたこともなければ技自体もまったくの別物である。

メイ

両親と死別した少女時代、身よりのなかった彼女は快賊のジョニーに拾われた。雨の降る、5月の事だった。この事から彼女は、以後メイと名乗ることになる。なぜあんな少女が怪力なのか、とっても不思議である。開発者曰く「スピードの早い、怪力キャラ」を目指そうとしたが、いつのまにかこうなってしまったらしい。

ミリア

幼い頃、両親を聖戦でなくした彼女は、アサシンメンバーに引き取られ髪を使った特殊能力を叩き込まれた。この頃「アングラ」を使われたかどうかは不明。殺人の訓練に耐えきれなかったためか、十歳の頃は何度も自殺を試みたという。「第二のマッハキャラで、飛び道具命のキャラ」にしようとしたが、飛び道具を使わない方が強くなってしまい、現在に至ったという。

めぐみ

アクセルが現代に残して(?)きた恋人。名前から日系人ではないかと思われる。彼の趣味からして髪型はロングヘアであろう。

ら行

ラストシェイカー

硬質化した髪をランスのように変化させ、連続速射する攻撃。近距離において相手の行動を牽制することを目的としているが、意外にも高威力を秘めており、まともにヒットさせれば大ダメージを追わせることができる。彼女の持つ伸縮、硬軟自在の髪の毛は、長年の修業の末に受けた恩恵でもなければ、一部の非凡な人種が生まれながらに備えている特殊能力でもない。これはすべて禁呪、卑・泥獄奪法第六法「アングラ」によるものである。

阿々久商店 あーく 出張所



↑東京ゲームショウに突如現れた謎の店、阿々久商店。そこで売られたアイテムの謎に迫る！

「ギルティ・ギア」アイテム大紹介



■ギルティ・ギアB2ポスター

←武道大会に出場する全キャラクターが描かれたB2版のポスター。ゲームの雰囲気をよく表している一品。安いのも魅力だ。ムービックより300円で発売

■ギルティ・ギア下敷き

→神器を掲げたソルとカイのツーショットイラストを前面に出している下敷き。地のブルーがクールさを感じさせる。ムービックより250円で発売

■ギルティ・ギアマグカップ

←シルバーの地に黒で描かれた文字が渋いマグカップ。即日完売したため、幻のアイテム。1000円

[HYPER]

ARC SYSTEM WORKS FUN CLUB

ファンの皆様お待たせ！　アークシステムワークスでは、ファンから要望の高かったファンクラブが遂に発足することになったぞ。まずはその内容をここで、すべて紹介しよう。

入会金無料

通常会員：年会費　￥2500
ジュニア会員：年会費　￥1500
資料の請求は、封筒に住所・氏名・年齢・年別を記入したものと80円切手を同封のうえ、〒150-0001　渋谷区神宮前1-16-2和泉ビル3-B ドリームキューブ内　HYPER事務局まで送ろう

これが4大入会特典だ！

❶イベント開催！

アークシステムワークスのゲームに登場した声優さん達や開発者をゲストにを呼んで、イベントを開催する予定だ。もちろん、会員優先のイベントだぞ。

❷限定グッズも販売だ！

このファンクラブでしか買えない、ユーザーなら誰もが欲しがるアイテムを発売するぞ。もしかしたら、みんなの要望から新たなアイテムが造られることだってあるぞ。

❸妙に濃すぎる会報をお届け！

年四回お届けすることになる会報には、雑誌では見ることのできないような濃い情報が満載。最新情報を始めとするその内容は、未だ謎に包まれている。

❹カッコイイ会員カード！

高級感あふれる会員カードは、プラスチックに会員番号が刻印されたものなのだ。残念ながら、ジュニア会員はプラスティックカードではないのだ。ごめんなさい。



宝島社の攻略本

プレイステーション
プレイスタジアム3 攻略の帝王
定価: 本体1143円+税

プレイステーション
クラシックロード 優駿2を一生遊ぶ本
定価: 本体1048円+税

セガサターン プレイステーション スーパーファミコン ゲームボーイ
スーパーロボット大戦 機体解説Ⅱそして完結編へ
定価: 本体724円+税

ニンテンドー64
テン・エイティ スノーボーディング 攻略の帝王
定価: 本体886円+税

ニンテンドー64
ヨッシーストーリー パーフェクトブック
定価: 本体857円+税

ニンテンドー64
ヨッシーストーリー 攻略の帝王
定価: 本体667円+税

ニンテンドー64
ディディーコングレーシング 攻略の帝王
定価: 本体667円+税

公式攻略ファンブック
GUILTY GEAR コンプリートバイブル

1998年5月28日発行

編集人 江澤隆志
発行人 蓮見清一
発行所 株式会社宝島社
東京都千代田区一番町25番地
出版営業局 03-3234-4621
編　集　部 03-3239-0237
郵便振替 =00170-1-170829（株）宝島社
印　刷 共立印刷株式会社
ISBN4-7966-1347-1

宝島社



9784796613477

1920076013331

ISBN4-7966-1347-1

C0076 ¥1333E

定価：本体1,333円＋税

『ギルティ・ギア』の
魅力をここに凝縮！

豪華描き下ろしイラストギャラリー
コスプレイヤー必読のキャラクター設定資料
対人戦&対CPU戦を個別対応で完全攻略
隠しキャラ「テスタメント」&「ジャスティス」の完全攻略
および出現条件&コマンド表をここに収録!!